

# 576 KByte

**SHADOW OF THE EVIL  
POLICE QUEST 4  
KYRANDIA 2  
COOL SPOT  
ZOO 2  
INCA 2**

**ALONE 2**  
IN THE DARK

Sötétben. Egyedül. Már megint?!

**3DO**

Csodamasina

**MANGA**  
MANGA  
MANGA

**TFX**

Tuti fix tipp

**DOOM**

Drágán add az életed!



**Zipil Zipil**

# ÜDVÖZLÜNK A XXI. SZÁZADBAN!

**MEGÉRKEZTEK A JÖVŐ SZÁZAD SZÁMÍTÓGÉPES KELLÉKEI  
AZ 576 KByte ÜZLETEIBE.**

**C64: 1.499.-**  
**AMIGA: 1.499.-**

- pisztoly markolatú kar
- 3 tűzgomb
- LED kijelző
- 6 mikrokapcsoló



**ALPHA-RAY**



**DELTA-RAY**

**PC: 1.999.-**

- 9 mikrokapcsoló
- 4 tűzgomb
- kényelmes fogású kar
- auto-fire kapcsoló

**AMIGA: 2.499.-**  
**PC: 2.499.-**

- maximális érzékenységu
- 2 gombos eger



**SPEEDMOUSE**



**LOGIPAD**

**PC: 2.499.-**  
**AMIGA: 2.499.-**  
**C64: 2.499.-**

- mikrokapcsolós vezérlés
- 6 tűzgomb
- 8 irányú "hüvelykujj irányító"

**C64: 1.599.-**  
**AMIGA: 1.599.-**  
**NES: 1.999.-**

- 8 mikrokapcsoló
- 4 tűzgomb
- pisztoly markolatú kar
- LED kijelzők



**SIGMA-RAY**



**SOUND-POWER**

**PC: 9.999.-**

- 5. BLASTER kompatibilis
- beépített MIDI interface
- 2 fejhallgató és mikrofon bemenet

**PC: 1.999.-**

- a formatervezés magasiskolája
- állítható dőlésszögű kar
- közroplő tűzgombok
- a kar önműködően körépre pozícionál



**TORNADO**



**FREE-WHEEL**

**C64: 3.999.-**  
**AMIGA: 3.999.-**

- szabad mozgást segítő extra hosszú kábel
- érzékeny mozgás érzékelő
- repülő és autó-szimulátorokhoz ajánlott

576 KByte

## TARTALOM

Egy csodamasina, egy mindent elsőprő szimulátor, négy fergeteges játék újabb epizódja és egy tucatnyi hír és érdekesség áll ehavi menünkön. Kóstolj bele kínálatunkba!!!

## DOOM

A 3D-s játékok újabb trónkivetelője bukkant fel az ismeretlenségből. Az eddigi stíluscápa a nyomába sem érnek...

5



## ALONE IN THE DARK 2

Edward Carnby, a magán-detektív ismét egyedül vág neki a sötétségnek - ez alkalommal egy titokzatos kalózhajón nyomoz.

9



## TFX

Vajon sikerült-e az Ocean-nak az, amire minden cég vágyott: tökéleteset és egészben alkotni?

33



## KYRANDIA 2

Zanthea Csodaszagban - immár másodikszor! Mesekönyvbe illő leírásokkal 9-99 éveseknek ajánljuk.

45



HÍREK	2-3
COOL SPOT	4
DOOM	5
POLICE QUEST 4	6-7
KASTÉLY TIPPEK	8
ALONE IN THE DARK 2	9-11
SHADOW OF THE EVIL	16-17
GOBLINS 3 /2. RÉSZ/	18-19
3DO	20-21
SEGA ROVAT	22-27
NINTENDO ROVAT	28-29
WANTED: F-19 STEALTH FIGHTER	30-31
ZOOL 2 / LITIL DIVIL	32
TFX	33-35
CSEVEGŐ	36
MANGA MÁNIA	37
INCA 2	38-39
DEMOCRACY /AMIGA + C64/	40-41
ÉRKEZÉSI OLDAL	42-43
KINGMAKER	44
KYRANDIA 2	45-48

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétel, másolása, illetve bármilyen módon újra felhasználása csak a kiadói engedéllyel lehetséges.

ISSN 0845 - 8226

Byronic: Zoltán Weyand, Budapest (1 94 2543/2 66 22)

Feladat vezető: Gábor Székely

Lapfelmérés: Balogh Zoltán - Főcserkész: Árpád Zoltán

Lektor: Máté Dániel, Kézdi István

Byronic elnöksége: Erdős István

Kiadja a COMGAME Kiadó, 1026 Bp., Előre u. 47/A.

Létrehozta: 1309 Budapesti Pf. 132.

Teljesítette: Hócker Rt., 801 Pp.

Modorcs és Tartós Rt., Budapesti Pf. 132.

Hálózathoz: 576 Kbyte (COMGAME Kiadó), 1309 Budapesti Pf. 132.



# H Í R E K

## VIDEO



Még Jóformán el sem űlt az utóbbi idők egyik legnagyobb visszhangot kiváltó játékaiknak a zaja, máris megérkeztek az első híradások a Mortal Kombat II-ről. A játéktérmi automatáról a számítógépekre és konzolokra átvitt, "sztyeppen" jól kitalált sikerprogram második generációja már a nyugati árkádokban hódít. Az eredeti karakterek közül csak a legkeményebb fickók szerepelnek majd, sokak kedvencel - Sonya Blade, Kano - kimaradnak az újabb vérgömbökből. Az új harcosok igazi tökök legények és bogyós bigék. Néhány érdekesebb arc közülük: Kung Lao, a japán cowboy (pengeszéti kalapkarimájával kisebb nagyobb húscatokat téphet ki ellenfeleiből), Baraka, a félig ember, félig mûtesti lény (fogal helyén félmakpocot visel, tühgyes metszőfogai nem bébiapú majszolásra valók), Kitana, a fátalos hölgy (a ruhája alatt egy metszően éles kampót hordoz, amivel Jókora darabokat téphet ki ellenfele hátsóból, ha az nem blokkol elég gyorsan). Reptile, a maszkos harcos (számítalan fegyvere közül a legérdekesebb az, amikor maszkját levéve savat oltat ellenfele képébe). Természetesen mindenkinek 2-4 speciális mozgása is van, a FINISH HIM felírat megjelenésekor pedig külön extázis-kivégzéseket lehetünk tanúi. A végső ellenfelel egyenlőre se kép se hang - amint megtudjuk valamit, azonnal lököm az löfőt j. a. játék természetesen idével (minimum 1 év) minden géptípusra elkészül, kivéve - sajnos - a C64-est.

## VIDEO



Úgy látszik, hogy a számítógépes játékok piacára is fokozottan jellemző az ipari kémskedés. Hogy mire alapozom mindezt? Hát mi a fenéért adna ki egymástól függetlenül 3 cég is flipper, ha nem ezért? Volt (van, lesz...) ugye a 21st Century Entertainment Pinball-szerűje, aztán a minap jelent meg egy ShareWare (csak közvetlenül a kiadó cégél megrendelhető, postai úton terjesztett) flipper az Epic MegaGames cég jóvoltából, most meg a Team 17 egy szigorúan csak PC-re fejlesztett pinball kiadását jelentette be, Silverball címmel. A játék még csak kezdeti stádiumban van, a grafikák, a zenék és hangok, no meg a code még csak teljesen szeparáltan léteznek. Ennek ellenére már most is érezhető a játék hangulata, az infókából pedig kideríthető, hogy mennyire lesz játszható az anyag. 5 féle tábla közül választhatunk majd, a lasztai csak minimum 20 MHz-en, 386SX-szel fut majd ricegés-mentesen, a kezelési pedig pofonegyszerű lesz. A labda mozgatása és a hangok egész realistikusak lesznek, a grafika viszont egy kissé gyengécskének hat a hasonló vetélytársak mellett. A legfontosabb flipper elemek (csapdák, rámpák, órlátskörök) szerepelnek a játékban, sőt egy igazi dífűs is helyet kapott a már szokásos hozzávalók mellett: a több labdás játék. Magyarul: a tökök nyílásokba bepaszolva a golyót, egy újabb golyó is megjelenik a pályán, és két - sőt esetenként - három labdával is viaskodhatunk (PC).



Ki ne emlékezne a karate legendás sportbajnokára és filmhősré Bruce Lee-re, aki egyik forgatásán homályos körülírmények között vesztette életét. Fia, Brandon folytatta azt, amit apja elkezdett, hamarosan a nyomdokaitba lépett, és ő is a filmvilág felkapott sztárja lett. Leforgatták vele a Bruce Lee életéről szóló akciófilmet, a Dragon-t, majd életének csúcspontján a filú, Brandon Lee is mindmáig felderítetlen gyilkosság áldozata lett. Ezt a misztikumban igencsak bővelkedő sztorit karolta fel a Virgin, és Dragon név alatt belefogott egy akciófilmekben igencsak bővelkedő játék fejlesztésébe. A játékban 12 ellenfél közül lehet választani, melyek között olyanok is felbukkannak, akik a film szereplői voltak, sőt Bruce Lee állítólagos gyilkosa, Phantom (egy misztikus, túlvilági lény) is megjelenik

a színen. A 36 féle mozdulatsor garantálja a sokáig tartó élvezetet, sőt - s programozók ígérete szerint - s már eljátszott modulátok kivitelezésének finomítása is lehetséges lesz, minél előbbb jutunk a játékban. A Virgin állítása szerint az lesz minden idők legnagyobb "űd-vágd-nem-apád" játéka, smiben a 12 \* 36 = 432 képlet (szereplők száma \* mozgáskombinációk) alapján nem is nagyon kételkedhetünk. További érdekesség, hogy a folyamatosan scrollozó hátterek előtt egyszerre 2 ellenféllel kell harcolnunk - ez eddig nem volt túli gyakori ebben a stílusban. A játék nyár közepére várható konzolokra, illetve Amigára.



A tavaly őszi ECTS sztárja egy riktóan sálga Lamborghin Diablo volt, benne egy szűrdő-glesztőben szőke bombázóval. A fotóriporterek úgy zsongták körbe őket, mint lepkék a petróleumlámpát. Jőmagam is vettem egy pillantást feléjük, de mire jobban szemügyre tudtam volna venni a "felszereltségüket", egy srác a kezembe nyomta a Titus reklámnyagát, amelyen az állt, hogy a Lamborghini American Challenge 1994 első negyedévében debütál. Mostanra el is készült egy 99%-os pre-release verzió, úgyhogy konkrét adatokkal tudok szolgálni a játékról. Sajnos a reklámhadjárat kedvezőbb képet mutatott a produkcióról, mint amilyen a valóságban lett. Az arány s Crazy Cars 3 minimális díjtáblával megtoldott változata, ami még önmagában nem lenne baj, ha a CC3 egy bombasztikus játék lett volna - de nem az volt. Az alapötlet szerint minden kör előtt fogadáskot köthetünk ellenfeleinkkel (összesen 18-an vannak), hogy melyikőnk nyeri a versenyt. Ezen fogadások bevételeiből növelhetjük szepénzünket, amit aztán jobb gumikra, erősebb motorra, sérüléseink kijávitására fordíthatunk. A játék grafikája inkább közepes, mint jó, a sprite-ok elnagyoltak, a pálya mozgatási rutinja már egy fokkal jobb, de messze nem tökéletes. A zene átlagos, a hangok viszont kifejezetten kopottnak. Sokan most azt kérdezték, hogy ha ennyire zsemet az anyag, akkor mit keres itt? Mert nem hagyhattam ki a szőke csajos sztorit... (Amiga)



## NOVA



Az egész világon újra felszálló ágban van a képregények (Comics) kereslete, folyamatosan újabb és újabb hősről szóló kiadványok jelennek meg. Természetesen a régi favoritok is jelen vannak a színen, sőt! Egyre többet jelennek meg a felkeltőre két veterán is felkeltőre a leírás: Judge Dredd és The Incredible Hulk. Dredd megújított kiadványt meg foglalkozik az idős kluzdelem, Hulk azonban már gazdára talált: a US Gold ráharapott e témára. Apropója is van e dolognak, ugyanis Hulk apó idén lesz 30 éves, és e számos film, könyv és képregény után már itt volt az ideje egy "vérbő" számítógépes átiratnak is. Természetesen a játék stílusban nem RPG lesz, hanem kökémény akció. A képregényről kissé eltérően a játékban egyből a "felvilágított" zöld teremtménnyel nyomulhatunk majd és csak ekkor találkozik Bruce Banner-rel (Hulk emberalakjával), ha energiánk elfogy - akkor sem sokáig, mert a nálánál sokkalta erősebb ellenfelek pillanatok alatt szétszaggatják. Ezt elkerülendő, izotópok után kell kutatnunk, hogy abnormálisan nagy erőket fenn tudjuk tartani. 5 pályán keresztül kell transzfrozunk a legkülönbözőbb ellenfelek, amelyek közül csak néhányan lehetnek ismerősek az eredeti képregényből - a legtöbbjük új kreáció (a képregényekben ismeretlen volt például Tyrannus, Absorbing Men, The Abomination, The Rhino neve). Legelőször a konzol verzió jelenik meg, az Amiga konverzió meg egy kicsit várta magára.

## ORIGIN



Hogy ne csak az "izomgyűd" izlésvilágát tükörözze ehavi hírességeit, bemutatnám a Gremlin Graphics legújabb büszkeségét, e Legacy of Soralit, amely a legendás HeroQuest második epizódja. Mivel a stílus még hegyről-végre sem pengetem, ezért számos tényeket fogok közölni - a leírás majd T.J. szíves örömet lenyomja helyettem, ha megjelenik a játék. A kalandra, amely a Rhin Birodalomnak a Gonosz zsarnokasága alóli felszabadításáért indul, a már közismert fajok közül választhatunk: lovag, pep, harcos, varázsló, mágus, barbár, kalandor vagy druida. A gondos választás előfeltétele a sikernek; a fegyverforgatók és varázserővel bírók összhangjától függ a játék kimenetele. 9 órási kiterjedésű, izometrikus ábrázolt területet kell felderíteni és felszabadítani a Gonosz ottani helytartójának uralkodó alóli, hogy aztán a kaland legvégén magával a Minden Gonoszok Uralkodójával is szembeszálljunk. A különböző cselekvések elvégzésében az egyszerű "mutass rá és nyomd a gombot" (point and click) irányítás segít, a képességeink fejlesztésében pedig a tapasztalati pontok gyűjtésénél túl az út közben felbukkanó shopok is segítségünkre lesznek. Ja, és a hanghatások! Ezt sem hagyhatjuk figyelmen kívül, hiszen a helyszínhez passzoló dialógokon túl élethű és gyakorta "libabőrözött" effektek is felhangzanak majd a játékban. Nem is hangzik olyan rosszul. Lehet, hogy nekem is ki kéne tanulnom az RPG-iskolát? (Amiga)

## ACID WARRI



Hallott valaki már az Acid Software nevű cégről? A nemleges válasz nem meglepő, ugyanis egy viszonylag friss csoportosulásról van szó (alig 3 évesek), s ráadásul a világ egyik legelgúgottabb zugából, Új Zélandból dobbantottak. Ilyen háttérrel rendelkezve csak valami eszméletlen nagy durranással lehet berobbanni a nemzetközi software-színre. Most kapott előzetesükből az derül ki, hogy ezzel ők is tisztában vannak és ezért egy rendkívül színvonalas alkotással rukkolnak elő a közeljövőben az Amigás tábor nagy örömeire. Az anyag címe Skidmarks, e stílus leginkább a már befutott Team 17

Overdrive-jára hasonlít: apró, felülvezetből látható autók hajkurásszák egymást eszevesztett iramban. Biztos mindenki látott már az égi csatornákon olyan autós versenyt, ahol mindenféle "Big Foot" és "Earthquake" nevű erőgépek voltak a főszereplők és roncsautókat döngöltek a földbe. Ezek kiegészülnek az ún. buggy típusú verdákkal és valamennyien egy kanyarokkal és buckákkal tizedelt salakos, homokos, vagy aszfalt pályán startvonalindul sorakoznak fel. 12 különböző stílusú pálya közül választhatunk, 4 féle kocsit versenyzethetünk és - az a játék egyik legnagyobb érdeme - 1-4 játékosal is játszhatunk (osztott képernyőn, vagy 2 monitoron). Jó hír az Amiga 1200-es tulajdonosainak, hogy a játékhöz megjelenik egy kiegészítő grafikai lemez, amelyeken fel-tuprozott autók és pályák vannak - külön az AGA tulajdonoknál kifejezve.

## CONFESSION



Csak hogy ne legyen könnyű dolgom, még egy RPG játékelőzetes akad a kezembe, úgyhogy most erőszakot veszek magamon és megpróbálom valami érdekesfízt írni olyasmiről, amireh azig konytot. Az izometrikus Kalandjátékok Klubjának alapítója e Heimdall volt annak idején, melynek második epizódja (Heimdall 2) hamarosan feltűnik a színen a Core Design gondozásában. Az első rész eladásai statisztikái minden rekordot megdöntöttek, nem csoda hát, hogy a kiadó ráállította fejlesztőt egy átdolgozott második rész elkészítésére. A programozók beszámolója szerint minden eddigi zavaró hibát kiküszöbölték a játékban, például az eldobott tárgyak nem tűnnek el nyomtalanul, hanem később is felvehetők lesznek, az eddigi hatalmas személtől szembeni barokk helyett új elemként a megfigyelés, több irányból, több karakterrel való lerohanás is felbukkan. A gyilkolászaton túl és is kell majd a játékhöz, mivel az ígéretek szerint a logikai puzzle-k száma többszörösére növekszik, s ezzel egy időben az ellenségek és saját karaktereink intelligenciája is megugrik. A humor sem fog hiányozni a módból, a szereplők kinézete, mozgása és cselekedetei gyakorta mosolyt fog csalni a játékosok arcára (Amiga).

**E**mlékszik még valaki a ZUP Spot-ra, a meglehetősen szokatlan logikai játékra? Az anyag annak idején sem tartozott a nagy durranások közé, mai szemmel nézve pedig kifejezetten gyenge. Egyetlen pozitívuma a jópofán megrajzott és animált cimszereplő, Spot, egy lábokkal és kezekkel ellátott, fölöttébb idétlen mozgású piros karang. Nos, ez a piros karang ismét visszatért a Cool Spot című programba, amiről legnagyobb meglepetésemre kiderült, hogy egy



mazai ismét nagyot alkotott. Tökéletes grafika, humoros animáció, hangulatos zene, hogy csak a játék legfőbb jellemzőit említsm. Maga a játékmenet amúgy eléggé szablonos, célunk 11 pályán megkeresni és kiszabadítani Spot barátait egy kalitkából. Ehhez persze



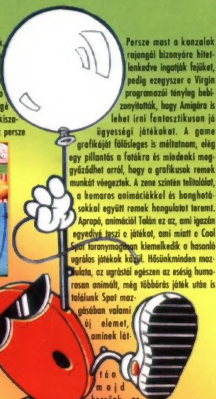
remek kis ugrálós-gyűjtögetes stuff.

Az már a bevezető képsorok megtekintése után nyilvánvalóvá válik, hogy a Virgin progra-

megfelelő számú érmét kell összegyűjtenünk, ezeket a magasabb pályákon már keményen meg kell küzdenünk. Amúgy nem árt csipkedni magunkat, ugyanis a játékban időlimit is van, tehát sehol sem állhatunk le hosszabb ideig. Természetesen különböző bonusokat is gyűjthetünk, a kis Spot-zsárlót felhívza pedig elhalálozaskor nem kell előlő kez-

denünk a pályát. Persze a pályákon nem vagyunk egyedül, egy csomó "vérszomjas szárny" próbál az életünkre törni (pl. fürdőgatyás rákok, elvetemült darazsak stb.). Egy pálya teljesítése után, ha elég sok pénzt gyűjtöttünk össze és gyorsak voltunk plusz életet kapunk. Erra egyébként szükségünk is lesz, mivel a magasabb szinteken eléggé bedorval a játék. Ha időnk engedni mindig nézzünk szét alopasban egy pályán, ugyanis van néhány jól eldugott hely, ahol egy csomó érmét és bonuszcuccot találhatunk.

Hát igen, ritka jól sikerült anyag ez a Cool Spot. A játékból egyébként van SNES és SEGA verzió is, s bátrán állíthatom, ezek semmivel sem múlják felül az Amiga verziót.



Persze most a konzolok rajongói bizonyára hitetlenkedve ingatják fejüket, pedig egyszerűen a Virgin programozói tényleg bebizonyították, hogy Amigára is lehet írni fantasztikusan jó ügyességi játékokat. A game

grafikáját főleg az is méltatnom, elég egy pillantás a fotókra és mindenki meggyőződhet arról, hogy a grafikusok remek munkát végeztek. A zene szintén telitalálat, a humoros animációkkal és hanghatásokkal együtt remek hangulatot teremt. Apróbb animációk Talán ez az, ami igazán egyedül teszi a játékot, ami miatt a Cool Spot taranymagában kiemelkedik a hasonló ugrálós játékok közül. Hűsünk minden maz-

salat alá a rohögéstől. A játszhatóságra szintén nem lehet egy rossz szavunk se, az alacsonyabb pályákon még könnyedén balogulhatunk, de a későbbi szinteken már már jóval nehezebbé válik a továbbjutás. Hát istennek a játék elején viszont be tudjuk állítani a nehézségi fokozatot, úgyhogy senkit sem fenyeget az



e veszély, hogy néhány óras játék után abnormálisan nehéznek minősítse a programot és hagyja a fenébe.

A stuff talán egyetlen hibája, hogy nincs sok kóde, tehát minden alkalommal az elejétől kell kezdenünk a játékot.

## ÉRTÉKELŐ

grafika	88%
hang/zene	92%
játszhatóság	92%
kihívás	78%

## ÖSSZEHATÁS

**90%**

T.J.

TESZTELVE: AMIGA  
VERZIÓK: AMIGA



# POLICE QUEST 4

**E**gy játékos a grafika, a háttér és a képek ragadt meg először a figyelmet. Eddig egyéjnyáron megfeszített képekkel, digitális és rajzos háttérrel kezelve, vektorgrafikával, rajzfilmstílusú karakterekkel találkozhattunk - is most itt egy új példakész, ami e maga nemben tökéletesnek mondható. A Sierra, kihasználva a legújabb technikai vívmányokat, egy Kodak DCS CD-s fényképezőgéppel RAM-et pakolt, s a RAM-ba mentette ki a fotókat. Minthet elkészült egy SD kép, a pápet egy PC-re csatlakozt, s miután a képernyőre vartozták a szobánál szebb fotográfákat.

Nos, tímonen ez a lényege a PQ 4 teljesan élhető grafikai-jának. Természetesen nem minden fánkig teljes a képetek a mezt 320x200 felbontásban csúszhatjuk, s ez egy csúppert rent az élethűség. S mindent tetni még a környezet egy-hangosága, mert ószintán szálva Los Angeles koszos nyomasztóval, szürke, lárabbant épületek nem nyújtunk valami nagy grafikai élményt, még igaz fútni sz. A rajzok képek minden kis "üres" részére odapengéltnek valami, egyzével megkomponálják, hogy minden egyes nézetváltáson legyen valami magya, valami figyelemfelkeltő. Eppen ez az ami bányzik az élhető fotókat: sokszor úresnek tűnnek a képek, bányzik egy fa, egy plákid, vagy egyszerűen egy kis szén rálék. Persze, amikor egy Hollywood-i világhoz vagy egy baba kezveredni, akkor van nem élethűség. Egyzével a jóték nyagan (talán túlságosan is) eltergeli lett, úgy érzem tökéletesen visszaadja egy LA-i szara hétköznap-jait. A zene és a szöve is elénk öleszkedik: egyszerűen minden helyén van. A háttérrel kist szobák: gyilkosság gyilkosságra halmozódik, miközben elkecseregetten nyomozunk, és a végén persze a "jól" gyűz. A kezdéssel nem hiszem, hogy érdemes különösköben szöke: az ének bekerülnek a képernyő aljára, az ideán outis helyett megjelent a MAP, azaz térkép-ikon, aminek a segítségével követhetünk LA-ben. És most következzen egy tímon heírés helyszíne miatt, ugyanis, ha leírunk minden egyes pábcsatát, akkor mágy eldöl sz hanna alig. Többet a lényeg:

## Nétfő: hajnal a sikátorban

Minden egy rendőrgyilkossággal kezdődik. Az először Bob Hickman, a CRASH egyz embere, és a legjobb barátunk. Beszélgetünk ki mindeközül a gyilkosság színhelyén, majd kukucskunkal nyissuk ki a csomagtartót és vegyük ki a ténkönk, majd vizsgáljuk meg közelről Bob hulláját. Jeggzafilmstílusúkat kattintunk a cigarettára, majd a hullára s a ténkönkben lévő kéttörrel keresztek be a cigarettát a hulla mellé, majd megpót a tetemet is. Nyissuk

ki a kukát, s a benne lévő szar hullágról készítsünk jegyzeteket, majd a fotóit a még friss felirattal is jegyezzük le a noteszünkbe. Beszélgetünk ki a Nobles-szel, aki egy jelentést nyom a kóztinkba, és Julie-val, aki elkészíti a fotókat és begyűjti a bizonyítékokat.

## Nétfő: reggel a rendőrségen

Beszélünk Hal-el, majd üljünk le az asztalunkhoz, vegyük fel a ruháink

szóló levelet, amelyben a rendőrkademiára hívunk be győzködtük. A hal fálból szedjük ki a fotót, a jóból a 3.14-es formulát. Az inventory-ban kattintunk a noteszünkkel a 3.14-es formulán, mire John küldi az éjjeli jelentéssel. Nézzük meg közelről a fotót, s jegyezzük le a rajta olvasható szót, majd adjuk át Hal-nak a jelentésünkkel, és Nobles jelentést az ájtókatról. Lépünk be a computerbe, írjuk be a jelszavunk számát (6172), majd a fotót olvaszt Get Bad Gang eladtak, ugye az ő lapjokat olvashatuk a gyilkosság színhelyén. Hagyjuk el a rendőrséget, s a két akadékoskodó riportert egyszerűen kiküldjük.

A haluttkámmal meutessük meg Sharrynek a jelszavunkat, majd beszélgetünk ki Russ-szal, az asztalstíussal, majd Sammel, a haluttkámmal. Vegyük magunkhoz a két hulla számszély cuccát, majd keressük fel Bob Hickman felirátját. Kapjuk meg, és beszélünk Valerához, a kóztinkhoz. A házban adjuk át Katharinnek Bob számszély felirátját, mire egy golyóval mellényel ajándékos meg. Kérdezzük ki Bob drog- és alkoholproblémáitól, mire Katharin sirva kórház. Ezután beszélgetünk Valerával, aki megmutatja a székérnyő, ahol apja ruhái vannak. Nyissuk ki, s vegyük ki a tablétes íveget Bob kabát-zsákából.

Nézzük el a rendőrkademiára, vegyük magunkhoz egy 12.5.1-es formulát, adjuk át Bernak a pénztárunkkal együtt, aki csutkba egy csomag löszert és egy fúlvédőt ad. A háttérn tegyük fel a védőt, majd kivisszük a ténkönk, s ha közelről a ház, csutkunk.

Dől LA-ben, ahol a gyilkosság történt, keressük fel a boltot, vegyük egy almát és egy üveg ropogost (ne felejtünk el használni). Most keressük fel a két rapport a kóttat ház előtt, meutessük meg a jelszavunkat és beszélgetünk el az állóval, mágy meg nem ismétli üzenjét.

A kóttat házban vegyük számszélyre az öccsölővélésű fotót, s kó háttérrel kóttuk ki mind a 16 lyukat, a golyókat gyűjtsük egy majlonzárakba. Szétlökünk a páros karátit, ahol egy kóttat játszik. Meutessük meg a jelszavunkat, majd adjuk oda neki az almát, mire elmondja, hogy ő Bobbly, a szamozhoben találó hulla testvére. Kereszük fel a házukat (jóból), meutessük meg Mrs. Washingtonnak a jelszavunkat, adjuk át ha megmérteti bolnáját, majd beszélgetünk el vele.

Isrny vissza a rendőrség. Nézzük ki ID kóttatunk (nem a jelszavát), hogy felmegyünk, majd kiállunk a "B" szintre, az elölszobára, s adjuk oda Julie-nak a ropogost, és a tablétes-kezt. Irány a 4. emelet, ahol adjuk oda Teddy-nak a fálból készített golyókat és kóttuk meg, hogy vároja a pakot (shell stamps). Irány az irodánk, vegyük fel a cigázt tablést. Emma, a Rapper hív randevóra a kóttat ház elő-... Meutünk állást, s induljunk. Szélsőségesen asztalkunk magunkra a golyókat mellény, majd bíjünk le a kóttat mágy. Araszolunk a csomagtartóig, nyissuk ki a kukucskunkal, bukunk le

mágy, ténkönk meg foggyerünk és kivisszük a rosszúkat, akik az épületről lődznek.

## Kedd: ismét egy rendőrgyilkosság

Vegyük ki a fálból egy 3.14-es formulát, ténkönk ki az éjjeli jelentéssel, adjuk át Halnak és beszélgetünk el vele. Ismét egy gyilkosság történt, megházzá Y Money házánál Rene Garold ténkönk meg, aki szintén rendőr volt. Nézzük le az elölszobára, ahol visszakapjuk a foggyerünkkel, és beszélgetünk ki Julie-val.

Y Money házánál jegyezzük le a noteszünkben az udvaron található nyomokat, majd a ház előtt bekukucskunk ki, s egy páros mágy cigárat felünk. Ropogunk be, villantunk fel a kóttatunkat, majd odobent a cipőt meutessük Y Money testvéreink, és Y Money-i kóttatunk ki az előlszobánál, mire a Dennis Walker nevet említi. Amikor csutkba a telefon, s nem hiszünk, csutkunk ki a cigarettát a kóttatból.

Nézzük el a haluttkámmal, és kóttatunk ki Samet Rene hullájától. A rendőrségen ténkönk ki a 3.14-es formulát, adjuk át Halnak, majd lépünk be a terembe és a Hate Crimes pontba írjuk be a Walker nevet, mire megpóttuk az illető





"Believing that the discovery of murdered police officer Rene Garcia earlier this week is a vicious plot manufactured to discredit him and his music."



KRISTIN SILEM - KÉP  
LIFE FROM MONEY HOUSE



"I'm here to tell you, the cops are doggin' this investigation! No answers, just hype!"

címét. Dél I.A.-ban beszélgetünk el a Sanderuval, Bobby higgyél, aki megemlíti, hogy egy piros ruhát néi látott a gyilkosság éjszakáján a Mini Market környékén. Kevagunk be Denishez, mutassuk meg a jelenvényeket, majd bent a kis néci tanyán imént beszélünk vele, de semmi se értünk az ordító magán miatt. Mialatt kikacsukoljuk, Dennis megcsúszkál, s a barátját megfogja egy késsel. Kapjuk elő a fegyvert, állítjuk be, beszélünk hozzá amíg letérül, majd biláncoljuk meg.

Nézzünk vissza a rendőrségre, nyugtassuk meg Garcia anyját, majd vegyük ki az értékesítési Bub izomjától a társaságát. Ugyanúgy el Hickmanéhoz, beszélgetünk el Katherinával, majd menjünk ki. Jaha autóműködés a Short Stop rendőrségbe megy, ahol barátával találjuk. Vegyük fel egy pár szöveget, beszélgetünk egy kicsit, majd megérkeznek felesleges, s közli, hogy másnap reggel a megyei bíróságon várnak.

## Szerda: a bíróságon

Feladjuk sorban az újárgák és ügyészek kérdéseire, majd amikor Dennis Walker valamire készül ellenünk, a fegyverünk

ket szorozzák rá, beszélünk a fejével, s amikor már előtűnik tőlünk, biláncoljuk meg. A rendőrségen találjuk ki a 2.14-es formát a Dennis-üggyel, adjuk át Hahnak a beszélgetésünk el vele. Egy hullát találunk az ajtó a Griffith-parkban. Törjünk be az akadémiára egy kis gyökérrel, de most a 2.5-ös formát találjuk ki. Keresünk fel a halottakat, beszélgetünk vele az újabb eredményekről s ez új. Griffith-parki hullát (Jane Doe a neve, de a további adatai ismeretlenek). Menjünk el az elhagyott kocsik telepe, mutassuk meg a jelenvényeket az ablakonál álló fickónak, beszélgetünk vele, mire megkapjuk az aszapi kódot. A telefon mondjuk be a kódot az árunk, aki odaszegte Rene elhagyott kocsijához. A két ülés között egy újárgát találunk, ami a Billy Kinyba és a 3th Eye Theater, ahol a kutyusok a parancsokat, majd vegyük szöveget a kárbeszélgetésről részt a bírónál. Törjünk a falba, a talált csomag tegyük egy nejlonszékbe, majd irány a halottak. Adjuk át a csomagot, majd kiderítjük ki a legújabb hullát, arról a férfiról, akit egy autóbán találunk a Hollywood és Vine Street környékén.

Menjünk a házhoz (Hollywood és Vine utca kereszteződésén), beszélgetünk az utcán álló férfival, menjünk be a Billy Kinyba (a nyitvatartást nézzük meg az újárgákra), mutassuk meg Elektrónak a jelenvényeket, mutassuk beszélgetünk vele. Mutassuk meg neki a Yu Money házánál talált cipőt, mire megemlíti, hogy egy buli hívták oda lányokat, de Barbie főbbet tud. Kérdezzük ki Barbie-ról, majd gyűjtjük meg a cipőt és hagyjuk el a bért. Kint vegyük fel a kocsinkat a lefűtő vizságnál, törjünk vissza a házba, mutassuk meg a jelenvényt Barbie-nak, beszélgetünk vele, majd a cipővel is beszélgünk el. Mialatt véget érme a nap, nézzünk be a ház melléti szobába, kiderítjük ki a tulaj az elhagyott járműkorról a Vine Street környékén.

## Csütörtök: az utolsó nap

Ugyanúgy be a halottkémhez, kiderítjük Semet az új eredményekről. A rendőrségen beszélgetünk Julie-vel, az irakodásban találjuk ki a 2.14-es formát a legújabb fejleményekkel, s adjuk át Hahnak. Nyissunk be feleslegesimkhoz, s beszélgetünk vele a fejleményekről.

Irány az elhagyott kocsik telepe, mutassuk be a jelenvényeket, kérjük ki az aszapi kódot, s a talapan mondjuk be az árunk. A kocsik rendszámát kizselelhetjük a vizsgálatunk meg felelősen találunk a legújabb hullát, s így le a pontszám. Törjünk vissza irakodunk és a terminálból kiderítjük ki a DMV-pontot és adjuk be a rendszámot. Kiderít, hogy a kocsik a helyi orvosi rendelésben dolgozó Luella Parkeré. Keresünk fel a rendőrt, mutassuk meg Nora-nak a jelenvényeket, majd Luella irakodunk vegyük fel a kezdetét és az utókat. Nézzük meg a neveket az utókat, majd kiderítjük ki Nora-t még egyszer. Menjünk el ismét a Billy Kinyba, s né-

zzünk be az ill lévő szobába, adjuk oda az árunkat a kezdetét és cserebe vegyük el a dobókat. Törjünk be a Billy Kinyba a kiderítjük Barbie-t Luelláról.

Irány a 3th Eye Theater, ahol a Luella aktában is szereplő Thurman dolgozik. Mutassuk meg a jelenvényeket, beszélgetünk vele, mire bevitelül. Beszélgetünk el vele Luelláról, fogadjuk el a kódot, majd menjünk be a nőstényre is üljünk le. A zivód után után menjünk el Dél I.A.-ba, s vegyük fel a kódot a kódot hátralévő zsebkészlet. Keresünk fel a kutyust a Griffith-parkban, dobjuk rá a kódot, mire elvezet bennünket egy gyanús székbe...

A titkokkal szadjuk ki a beszérvést s törjünk be vele a házba. Bent a szobában vegyük elő zsebkészletünk és a lényenlő kasszik meg a fájókat, fészkeljük fel a kis kasszikat a zsebkészlet. Törjünk be, majd mielőtt felmennénk a lépcsőre, készítsünk egy házi perizókódot a tűkür, a dobókat és a ragasztó anyagból. Nézzük meg a vele a fájó nyitott ajtó, s amikor nincs veszély (kutyát), legyünk be. Menjünk át a házba, s ez utánha álló kutyát utassuk el a Bulvár talált gyűjtemények. Menjünk a házhoz, nyissuk ki a szobát, amolyan fel az ajtóban lévő lámpát, nyissuk ki a rejtőajtót és menjünk le. A szobába jutunk, ahol egy nő ül a székben. Vele nincs mit kezdeni, nézzük ki inkább az előtérbe, amolyan le a pultról a Coke-a dobozt, vegyük ki belőle a kalcot. Törjünk vissza a szobába, ahol éppen egy idegen vonzálja magával az ajtó melé a hal ajtóit át. Ez zavar van számunkra, csak a jobb oldalra mehetünk be a kalcot. A kacsukkal be a lámpákban, mire egy férfi löti minket. Az idegen ház haláljának ührednek a kutyát őrzőre mellett. Vegyük ki az ágy alól a lábat, dobjuk ki az ablakon, majd a kutyát utána ugrik. Nézzünk be a konyhába, vegyük ki a hátsóban lévő levágott fejét az ünyáját, s tegyük el a fűzőszobába a hajgázt. Nincs más hátra, mint összeszedni egy házi "Miz-spray"-t, s a házhozban a pszichopátát lelőjük.

Növény és filmre az ennyi lett volna a PQ 4. Egy szerény Endsequence - és akár el is felejtethetjük a programot. Arra mágus merék venni, hogy kitesz senki sem fogja vigyázni... de egyszer elme. Most jön a leírás legnehezebb része: az osztályozás. A fájókat, a való helyszínén képet nem igazán tudom, hogyan lehetne realitán értékelni...

Karacsi Gáspár



ÉRTÉKELO	
grafika	82%
hang/zene	80%
kezelhetőség	85%
kihívás	65%
<b>ÖSSZETARTÁS</b>	
<b>78%</b>	
TESZTELVE: PC	
VERZIÓK: PC	

**N** egy vérekezés előzte meg a '93 decemberében az 576 KByte gondolatban megjelenő, az utóbbi évek egyik legnagyobb terjedelmű és legzseniálisabb kiadvényét számítógépes játékokat. A KASTÉLY-1. A produkció dróti úr től be a hazai Commodore 64-es tábor színeiben programmal való ellátásban. Magyar nyelvű kézikönyvvel, 3 lemezen, diszketten, 16 oldalas komplett novellával ellátva - az amire évek óta vártak a 8 bites gép hazai szerelmesei.

Bizonyára sokan felkapják a fejüket annak hallatán, hogy Commodore 64-re magyar nyelvű kiadványt jelent meg az ezredforduló előszélén. A megközelítésem két indoka is lehet: egy pesszimista és egy optimista. A hitetlenek szerint a C64 csúgga lefolyóban van, ezért elképzelhetetlennek tartják az ilyen és hasonló programok megjelenését. A derűlétiek szerint, mint amilyen az 576 KByte stábja is, igenis szívesen van a hazánkban több mint félmillió példányban elterjedt 8 bites gép a felhasználókban. Haragudtatóra. Gondoljunk csak arra, hogy hányan vannak olyanok, akik nem értik a számítógépes játékok gyökereit, hiányzik az angol vagy német nyelvezet, és ezért csak vért izsádvá tudnak az egyébként szórakoztatásra kitalált programokkal játszani. Ezt a problémát igyekszik feloldani a KASTÉLY.

## TIPPEK & TRÜKKÖK

A játékhoz mellékelte novellából kiderül, hogy a feladatunk nem lesz gyerekjáték. Földünkönkívül, sántán érők garázdálkodnak a tükörbe éves Tralene-Kastélyban, rettegésben tartva a környező falvak lakóit. Az évezredek ótaiból leleplezett Sátán sorra szedi áldozatait - a vére szomszjas fenevad édvége kioldhatatlan, a békés lakosság élése van veszélyben. Nagy kalandor (egy országjáró pap, egy ügyeskedő varázsló, egy mindenre elszánt lovag és egy az igazságtalanság ellen fellázadt katona) a sors akaratából pont egy napon érkezik a tők sálytlatva falvak egyikébe, ahol mikor tudomást szereznek a szörny neményekről, maguk a busz fajpászár, azonnal jelentkezőnek a feladatára. Innenki hatik ha mi is a csukmányok, mint a 4 lehetőséges szereplő közül kiválasztott karakter valamelyike, és rajtuk áll vagy bukik a falvak pusztulása, vagy felhagyatása az tők alól.

Azok kedvéért, akik megvárhatják a produkciót, de még nem várodtak a kalandok végére, követezzen néhány tipp a kezdéshez. Előre jelezzük, hogy a program végigjártatása a mai csúcs és áprilisi 576 KByte-ban jelenik meg, úgyhogy aki végképp nem tud zúd ágra várodti vele, az legyen kiremléssel még egy hónapot.

- Kezddij rögtön a legfontosabb dologgal, ami nem igazán derül ki a kézikönyvből: a varázslással. A varázslókat kaphatunk egy nem túl vérdit írt papról, ha becsatlé megpedünk vele. Töle csak annyit tudhatunk meg, hogy néhány komponens és varázsigé kell a megkötözés. Hőközz, pékússat egyébként csak két szereplővel lehet előidézni: a papot és a varázslóval (szép íme, ha pont vele nem lehetne). A varázslókat egyik fole csak a varázslókat másik fole pedig csak a papot működik, tehát ha az alább leírt módon nem jön össze a dolog az emiatt van. Minden sikeres próbálkozásról egy rövid kiadvány kijelzőt e



egyszer, stb.

- Lehetőség szerint mindenkiel beszéljünk. Noha egészen hasznos dolgokat hallhatunk.
- A vámpirt érdemes rögtön a játék elején hidegre tenni, hiszta később még bajunk lesz vele. Azt mindenképp találd ki, hogy hogyan lehet elcsúsztatni a játékkal.
- A pap egészen jó fogvatartó fűk, érdemes kikapcsolni.
- Némelyik ellenfél jobb, ha nem követezzük, különben megcsúsztatjuk a csodálatos végképperepét és utána jövet a legutolsó állás betöltése.
- Nem felejtendő ki kell előzni azt, amit a szereplők mondanak.
- A gráfiká nagyon fontos dolgokat lehet meg tudni.
- A társulást jótízve nem mindig a harc a megoldás, lehet, hogy van kivétel is.
- A szörnyeket ha csak egy egyszerre látjuk, egyből meghalunk. Lehet hogy elfelejtettünk letenni valamit?
- A kiadványokat, amelyeket menet közben kérdez a gép, gondosan írjuk be, mert névadás esetén a program leáll. FIGYELEM! A magyar nyelvű szöveg szerint az "a" és az "u" névelők is szavak, ne hagyjuk ezeket sa segyetlen kívül.





tem a lába.

A ház elogrortában egy harmadik fezzel lüvédkeltt rám. Gyorsan végeztem vele, s felvettem a mikézt, egy harcot. A következő teremben találom egy súlyosít majd hanyatlom a létrére. A gúzfakkak perzsa rúgón szemmeltek ki a táblákon, tehát minél hamarabb megszabadultam tőlük. Felvettem az asztalról a municiót, majd a cölöblékek közöttem foglalkoztam. Ezeken láttam a franciskörnyo szimbi fedeztem fel. A ház egyezre már lavak, tehát minél arca a szára fordítottam.

tertem. Egy újabb ajtó nyit ki, s egy újabb alakot kellett lüvédkelt. Az ajtó mögött láttam bevérték találatom, s egy szarkazatát a falon. Beadtam a golyó a 5 centimet, ami hamarosan két zsebet dobott ki. Felvettem a whiskey-t a padról s visszatértem a látra, ahol most egy részeges fickó támaszkodott a falat. Leraktem alát, egy whiskey-t ami meg is adta neki az utolsó léteket. Felvettem a zsebkiját, amilyen egy télapó ruhát találtam.



Megemre is elöttem a ruhát, így felérve a házba a kékítő az hitte és meggyök a vállkúli, s nyugodtan elment a melltem. A hallban egy szoborba figyelttem fel, melyről láttam a karvont. A szobor előtt csak a falat láttam lehetett átnézni, azt azonban már késő voltam észre, s a szobor utánam haladt a verőfényt. Gyorsan beletartam a kanyiba, s hallottam a szarkazat meg, így a villa az ő álszárát ki. A kanyiból felvettem a burt, és a mardat, amit rájött észre is vegyelttem. Az asztalra találatom egy kis rúgás, s egy palackot dobott, amit kioldó függvényed hasznosítottam. A hallban az egyik zsebt ajtóon egy kőmálód-üvölés felvettem, majd alult felvettem az üveg burt. A szemétkörm bejött, s a bent lévőék hamar el is vették az hát-



vezetése. A mardat gyorsan került, s mintha a ház szemétkörm elölményeztet, nyomban halam nyitnak észre. Ezután észreletem megjelent valakinek egy karvonték fűkét is, ezeket elvettem meg kellett átnézni. Az ajtó mögött egy szarkazat láttam, melynek felvettem az asztalra, majd a kanyiból egy ajtó nyit ki, mely mögött egy palackot dobott, majd a rúgás golyócskát, s egy hozzá való fűkét a padra.

zsebeket azonban látásból semmi bevérték nem volt. Kis vizsgálgatás után viszont egy kis lemezdarabot fedeztem fel a földön. Ezután felismertem az emléket.

Egy újabb passzt kellett kinyitnom, majd a folyosón keresztül a billárdterembe nyitottam be. A játékos kedvű poszt futni volt hajszán, s a billárdasztal körülülve egy kis pisztolyt cseleztem oda nekem. A fickóknak azonban az lett az utolsó párbeszédje. A hallba után egy hegyes végű télapócska moradt hátra. A hátrá poklosan találatom egy könyvet, s egy fűl pergament.

A folyosóról nyíló következő szobában megpillantom a pergamon másik felét, amelyet azonban két kardos kéz őrizt. Ezekről a szarkazat segítségével tudtam megszabadulni. Az egyesített pergamonban egy ruhát láttam találatom, melytől követve felhelyeztem a karvont, az ugyanabban a szobában találatom a karvont. Ezek után beléptem Elizabeth szobába ahová, mely előtt egy angyalt találatom. Megpróbáltam felvenni, de ekkor valami varázslat felragadt a második emléket.

Itt is egy ajtó előtt találatom megam, s a földön egy újságpapír hevert. A folyosóra kilépett egy akaratba stilizált fickó akart végezni velem, de eredménytelenül. Ő egy gránátot hagyott maga után. A folyosón egy kis hallban vigra egy mikéltől golyócskát találatom. A rakétahatárya évek egy mellékli kőmálód előtt kezdett el lüvédkelti rám. Vele is végeztem, majd felvettem az utolsó moradt kulcsot. A kis lemezemet visszatarttam a jankidobozra. Határya egy behatárya ugrott elő, s

egy pompon szorult a földre. Felkarantam azt a szobát, ahol családunk Graco-t tartottuk fogva. Itt egy harckapucsi próbálta elől-ál az utasom. Juhára egy újabb ajtó pillantottam meg, mely mögött vezetési bevérték találatom észre. Fogtam a pompon, s bevettem a szobába. A balat akkor elől-ál a pomponat, így a kanyik őt marták meg. A kanyik szobájában egy ruhát találatom fel a fogvontam. A hátravagy kanyikát beletartam a gránátomat, majd levettem. Visszatartam az ajtó emléket, oda, ahol egy rakás golyócska ünnepelt a kardcsont. A gránát úgy rúgott meg vizgát tökéletes moradt, úgyvél néhányan elől-ál a moradt. Itt sokan voltak, azert gyorsan beletartam a kardcsontotól egy páros díszgömböt, s inkább elmentek. Felvettem az emléket, ahol a kis hátravagy-



rábra az egyik könyvespolc elől-ál, s egy ajtó volt láttatott. Kinyitottam a kulcsot, majd beletartam. A szobában az ország sem láttam, s mire véglegesen gyűlt, már késő volt, ugyanis egy bevérték cölöblom találatom megam. A házban kioldó felvettem Jack-et, és Graco-t pillantottam meg. Jack gon-

dosítván hogy nekem már egyis mied-egy - elmondta a léte történetét, hogyan szarkazta a hajót a hajó vezetői kapitánytól s lett kulcs, majd vándorogt banditák, hogyan to-

lalkozott észre Elizabeth-t, végül hogyan találatom le hajóval-ál itt Hell's Kitchen előtt egy harckapucsi. Már egy vizgát akart velam, amikor Graco valamire elszarkazt. Mindezt ő Graco után ment, és a harckapucsi kanyitottam a callam újaját. Sejttem azonban nem sokáig jutottam, a bevérték ugyanis Elizabeth-t letartam észre, aki egy bevérték varázslat bevérték tart rám. Jack hajótólak elől-ál a szarkazat, a házban láttatott felkúli. Márton, hogy próbálna meg kanyitkozódni.

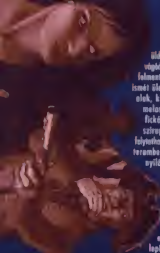
Graco felült, s az egyik fűl télapón lévő dekapitánist elől-ál, s a mögött levő lyukon elől-ál a másik szobába. Ott felvettem a szarkazat, amit meg is evett, a harckapucsi, majd a modéllel, s megvontam a pomponat.

A pomponat erre néhány bevérték elment a melltem. A felvettem az ajtóon észre, hogy hogyan jutott fel a házba. Kiment a folyosóra, ahol egy bevérték akart a nyomába. Elment balra, majd ott elől-ál egy kis mélyfényt. Mára a kanyit elől-ál a kanyit megvontam elől-ál, viszont a folyosó másik végébe, s ott felvettem a látra. A következő szobában nem láttam, levettem tovább, a földszinten. A földszinten hallottam megvontam. A ládák mögött rajzóda átnézni a hajó bevérték, s ott egy hátravagy találatom találatom. A hátravagy nem mentem egy másik ruhát vizgát a hajó gyomrába, ahová le is szarkaztattam. A kanyik szarkazatát jant. A kanyik úgyvél megvontam a kanyik szarkazatát. Egy ház kanyik egy kis ajtóra lelt. Letartam az egyis az ajtóval szembe, megvontam a moradt, majd az egyik szarkazatát levett egy kanyikot, ami a falhoz vizgát. A ház felkanyit a szarkazat porthoz, ahol nyomon haladt. Ekkor Graco a hátravagy átnézni az egyis, s mardat szarkazat volt az őt. Felvettem az őt szarkazatát, s átnézni a hajó kanyikot. Felvettem az asztalra bevérték cölöblom, majd megvontam a szarkazat. A callapokora bevérték az elől-ál, Graco tehát gyorsan bement.

A látra találatom egy kulcsot, amellyel fenn, a ház kanyikot kanyitottam a szarkazat, s kanyit bevérték a moradt, és a jant. Amint kiléptem a kanyiból, egy rúgás rájött észre a vort, ezert visszatartam, s gyorsan karvont a jant a földre. Minth-

megvontam a jant a földre. Minth-





időközbe egy nagyot felment az anatólia. Ott ismét időközbe vette egy okok, kinek az idője a melaszt határa ki. A fickó beleragadt a szirupba, tehát Graco felviharozta őt és a billárdterembe. A billárdasztal nyílásából egy újabb zseni került elő. Ezután átment Jack szobájába. A pipareasztalról a pártól egy könyvet, és egy kalcsot sikerült lepiszkálnia. Ezután átment az előtérhez, s leker-

te az elter elő a pártól. Ekkor váratlanul újabb vendégek történt, mindenestre Graco a hallban talált magát a kint ártókuk pártól. Vacsizott a konyhába, ahol az újabb két szelén a jég segítségével tette ártóvalának. Ezután ismét csapott, s visszatért a hajóra.

A hajón azonban őt is elfogták, de mintha visszatértek a cellák, sikerült a kalcsot mellőlni. Nagy lelkületi vettem először kaltra, majd a jobbkezemmel sikerült előáramom a kalcsot. Kinyitottam a bilincset, s néhány útszél a tévillágot kiáltam a Graco-ra vigyázó garandert. Magamhoz vettem a karját, mel- vel lekuszaboltam a bővekező szababban ártókuk kulcsát, a folyosón pedig egy újabb kulcsot. Ez után- ból egy pisztolyt, és egy kancsát vettem el. A folyosón a szobák- ban lévő ajtó karcszál a hajó kocsikamélyába jutottam. Mielőtt kiér- dültem az újabb két kulcsot, felvettem az esztendő a cipőfogót, az egyik szarkból egy kalcsot, a tévillágot pedig az író pisztolyt. Ezután kimentem, s a folyosón halra fordultam, ahol egy újabb ok- nyt juthat. Ez azonban zseni volt, tehát ártóvalom a kalcsot. A hajó lépcsőháza árton, tehát rajón világos volt, hogy lélegyvertt gránitkőbe sem használhatok. Elővettem tehát a kardomat, s ezzel ko- szorultam le a rakétát ártóit. Ma- gonhoz vettem a helle lépcső- kocsit, majd ártóvalom a folyosó- ra újabb végtől. Ott a szobák- ban szababban egy kalcs kisgyere- kén némi pisztolygyűjtőhöz

jutottam, melhoz egy újabb mordályt a folyosón juthat nyit- szarkából, a pipareasztal kisgyereke után szarkotam. Az írók- tólban azon kívül két pipareasztal is gőzölgött lettem. (A második megcsiszolás egy hordó edény keltet lettem.) Mielőtt visszatértem a folyosóra egy újabb kalcs keltet kelté- demen, majd felmentem a kővetkező szakra.

Egy újabb folyosóra árton, ahol először viszont csak egyetlen ajtó pillantottam meg. Bevonja a hallalálkában jutottam, de mivel nem volt első kalcsokkal, inkább ártóvalom, s konyhátom a kővetkező ajtó. Ez viszont szintén oda vezetett, ezért víz- szarkodukon inkább a szobák- ban lévő ajtó mentem be. Ott egy újabb találatom, mellette egy új elv. Kardommal hamar



felvettem a kalcsot, s felvettem a kancsát. Ekkor azonban egy újabb okkroba- alkott kalcs felkapta, s felmentett vele az egyik vízfolyosóra. Egy rakás kalcs keltet ártóval- lomnak lettem (kétben az egyikől egy újabb bor- got szarkotam), mire végre felmentem az ártókamra. Ott egy újabb okk- nyitból a mélybe tueztem, ám kardom segítségével én lettem is őt. Ezután beakasztottam a borgot egy kővel, s ártóvalom a mély- érdekre. Ott már volt rém az okkroftikus féktől, akiktől gyorsan megszabadultam. Legutoljára a vízfolyosó, s felvettem a kancsát.

Végül két magától, Jack-kal találtam magam szarkon. Mindenek előtt azonban a cipőfogómmal kiszabadítottam Graco-t, aki Jack az ártókak keltet. Elővettem a konyhára karját, s egy hosszúan tört kővelom után néhány méter- paron szarkodítottam Jack el. Ezután Graco-szal a meztelen- nekbe ugrottunk, s megpróbáltunk kimenekülni. Jack, mintha újabb orra kapott, megpróbált minket a hajó ártóval magát löni, de viszont. Minket ugyanis csak egy kővelot szarkon- ton a borling falon, míg a kővelot borling őt magát lökte ártóvalom. Készen a napvilágra végre Graco és én meg- szababoltuk a létezővilágunkat.

Már az írt volna Corby történetem. Befolyásait néhány jóténés a jóténés: Legelőször is minden kővelom előtt mentünk ártó. A létezővilág féktől után nem lehetett szark- ságos nekünk is lélegyvertt kővelomnak, ugyanis a fogókba- fegyvereknek olyan hosszú a pisztolya szark, hogy ha egész kővel megnyitunk kővelom és egy útközről ártó, a kővelom a kővelom magán fog ártóvalom. Jó trükk, ha több ártóval- elvén úgy kővelom ártó, hogy egytől egytől ártóvalom. A fegyverekhez való elvénhez jól lehetnek kővelom kővelom. Végül, de nem utolsá- sorban az élet-élettelkét nagyon



felkeltettem, majd örökre ártóvalom. Mielőtt ismétlő- vesz- rula ártóvalom az egy- létező a cipőfogó- mol, s ártóvalom a hallalálkában. Ártóvalom a hallalálkában, s lettem a hallalálkában, majd beakasztottam az egy- le kancsát, s meggyí- tettem a pipareasztal. A kővelomnak volt hall- falkában egy zúcsó orvostal találatom, amit megcsiszoltam a fo- lyosón. A pipá- konyhából két kalcs merészkedett el, akiket nyomom a mélyre- kővelom kővelom. Beakasztam a konyhába, s onnan az ártókamra keltet. Egy újabb zúcsó kisgyere- kén után egy hosszú falka- kővelom, rajta ismét a kővelom szarkotam.

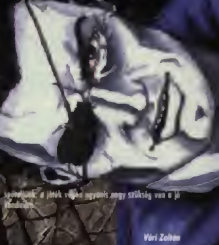
kővelom szarkotam. A kővelom addig minden ajtó nyitott, tehát kővelom a folyosón az utolsó ajtó ajtó. Sikertől jöttem, viszont benn ismét Elizabet kővelom szarkotam rajon megkötő találat, s megkötött.

**ÉRTÉKELO**

grafika	94%
hang/zene	92%
kezelhetőség	94%
tírhívás	85%

**ÖSSZHAS**  
**94%**

TESZTELVE: PC  
VERZOK: PC



szarkotam, a jóténés nagyon nagy szarkotam van a jóténés.

Vári Zoltán

**5 év -**  
**5 érv!**

- Információk, érdekességek első kézből
- Hírek, ajándékok, elemzések
- Akciók, szponzorációs nyereményekkel
- Művészet és számítástechnika találkozásán
- Minden havonta, a legnépszerűbb géptípusokra!



Az 576 KByte visszamenőleg is megvásárolható: az 1990-ban megjelent 7 szám kedvezményesen 400,- Ft-ért. A további számok a készletek kimerülése és az utónyomási költségek miatt, eredeti áron vásárolhatók meg, mind darabonkénti, mind évfolyamonkénti megrendelés esetén.  
A Szimulátor Különszemle elfogyott! A fenti árakhoz portó költség is járul. Postacím: Comgame Gmk. 1389 Bp., Pf. 132.



# PROSZOLG

PC-re, AMIGA-ra, és C-64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLG-tól. Ha béléggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!



## PROSZOLG

1399 Bp.  
Pf. 636

Az előfizetők a lappal  
együtt minden hónapban  
megkapják a legújabb programok listáját.

## APRÓ

### AMIGA CSERE

Amiga programok csereje, előadás. Megvan pl.: Duna 2, Turrican 3, Flashback, stb. Címek: Dohányi Zoltán 1184. Bp. Üllői út 294.

Amiga programok csereje! Csak Budapestiek hívjanak! Cím: Karsztyn Páter, 1023 Budapest, Frankel László út 70. L. em. 2. Tel.: 1169-116

Amiga programszere. Kelemen Zoltán 4600 Kisvárd, Dombkőz 6.

### AMIGA KERES

Keresek Amiga 500-est meghajtóval, lemezekkel. Érd.: du. Nyíregyháza, Toldi u. 68. Tel.: 314-954

Amiga 1MB + TV modulátor + lemezeken vannak. Irjatek! Válaszborítékot nem kell! Cím: Nodasy Hubo, Dunajváros, 2400. Római krt. 36/a. X. 2.

### AMIGA KÍNÁL

Amiga 2000 TV modulátorral, 2MB bővíttel, könyvekkel, lemezekkel. Alad.: 50 000 Ft. Göder József, 5126 Jászfennsík P. 14.

Eladó A 500 (V13) 1MB, RAM, 2db Quickshot II. Joy, 128 lemezzel, 4db. lemezzel, doboz, TV-modul. Irányár: 320 Ft. Érdéklő: tel. 06-48-345-227 minden nap 16.30-tól. Ugyanitt eladó 1 ADLIB 2000 Ft-ért, és 1 SBL 2.0 hangkártya 4500 Ft-ért.

### C-64 KERES

Figyvelem! 1541/II floppy-t keresek! Ár megapozgás szívat! Tel: 1-867-104

### C-64 KÍNÁL

Eladó C-64 + 1541-II floppy + lemezek + lemezzáró. Ár: 21 000 Ft. Érd. 2030. Kalmán utca 25. hírvégén.

C-64 floppyval, magnóval, nyomatékkal, joystickokkal, mouse-ral, 300 lemezzel programmal. Érdéklő: 16 óra után floppy Liviusnál a 18 94-604-as telef. szám. Irányár: 30 000 Ft.

Eladó C-64 + 1541/II floppy + diskbox + 50 db gyári lemez + Goos V.1.2 + 2db joy. Irányár: 35 000 Ft. Ugyanitt keresek Amiga 500-est meghajtóval, lemezekkel. Érd.: du. Nyíregyháza, Toldi u. 68. IV./38. Tel.: 314-954

Jó állapotú C64 eladó. Alapgép + magnó + 2 joystick + floppykezo + cartridge.

Cím: 5600 Békéscsaba, Árpád sor 174. Tel: 06/64-453-234

Eladó 12 db SRES kártya 6000 Ft-ig egyenként! PE: Master Kombat, Alien 3, Aladdin, Final Fight II, Star Wars, S. H. All Stars, stb. Érdéklő: István: Sándor Tamás, 1027 Bp., Margit körút 64/b. IV.a. 8. Tel: 201-5933

Eladó C64 + 1541 floppy + magnó + 170 darab lemez disk dobozban + 15 darab kasszeta + íródeszka egyben. Ár: 30 000 Ft. Érd: Nagy Ferenc-nél. Tel: 2714-701 de. 9-13 óra között (szünetekhiányt számít).

### EGYÉB KERES

Keresek Game Gear videójáték kiegészítőket, TV tuner nevű csatlakozóval és játékok programokkal, de más kiegészítő is érdekel! Ha csak alig pár van, akkor is írd! Sándor Cím: Székely Bertalan, 4800 Veszprémmegye, Bicskai u. 27

### EGYÉB KÍNÁL

HP 500 C COLOR tintosugaras nyomaté eladó. Garancia. Tel.: 202-2263

Saga Megadrive 10 hónap garanciával, 2 db játékkal (Sonic, Aladdin) 29 000 Ft-ért eladó. Cím: Rész Csaba, 7632 Pács, Diana tér 6. Tel: 72/442-821

Saga Megadrive és kasszeta alcsón eladó.

Minden levélre válaszolok! Pap Erika, 8000 Szekesfehervar, Törvénssz. ind. 50. IV. em.

Eladó világ híresztelt Saga Master System + 1 darab játék. Érdéklő: 16-22 óráig: 1-755-240, Staudt Ferenc

Eladó Super Nintendo kasszeta: Star Wars 7000 Ft. Cím: 1118 Budapest, Nagybánya utca 5/B. Tel/Fax: 1063-234

Saga Game Gear 10 hónap garanciával és négy játékkal alcsón eladó. Érdéklő: Birkás Zoltán, 189-6677, 5 óra után.

### PC CSERE

PC AT programszere. Hontóte 300 MB friss anyag. Érdéklő: az 160-9689 telefonszámon egész nap.

PC-re programszere. Válaszborítékot listát küldök. Címek: Tóth György, 5008 Szabolcs, Sport út 19.

Monochrome monitoron prg.-csoro. Válaszborítékot listát. Íj. Fakata István, 8921 Zalaszentiván, Sövényi Endre út 23/b.

### PC KÍNÁL

Eladom a Day of the Tentacle PC játékom. Íj: Vas József, Dunaföldvár, Kéri u. 60. Tel.: (75)-342-230 (ár: 3000 Ft). Csere is érdekel.

## HARDWARE SERVICE: 175-10-24

COMMODORE PLUS4, C-64, AMIGA, IBM PC, valamint VIDEO MAGNÓ javítás

1123 Budapest, XII., Győri út 1. I/12. Bíró Zoltán



# 576 a TV-ben!

A nagyszerű SzEGAsztok után ismét találkozhatunk a televízióban!

Minden szombat délelőtt 20 percben, kibővített terjedelemmel, a legnépszerűbb géptípusokkal foglalkozva, legújabb hírekkel és érdekességekkel vár benneteket az 576 KByte képes magazinja, az 576!

Ha C64, Amiga, PC, Sega, Nintendo tulajdonos vagy, vagy csak egyszerűen egy szórakoztató műsorra vágysz - kapcsolj be!

**Ne feledd:**

**Szombat délelőtt  
576 a TV-ben!**

# Megjelent!

Az 576 KByte gondozásában megjelent az utóbb évek legnagyobb magyar nyelvű kalandjátéka C64-re, a

## KASTÉLY

16 oldalas kézikönyvvel, 3 lemezen, diszdobozban! Ha a dobozban található nyereményszelvényt 1994 március 30-ig visszaküldöd az 576 KByte címére, sorsoláson veszel részt, amelyen

## AMIGA 500-ast nyerhetsz!

A program 999,- Ft-os áron (+ postaköltség) megrendelhető az 576 KByte címén (1389 Budapest, Pf. 132.) A kalandjátékkal egyidőben jelent meg az év C64-es meglepetése, a közkedvelt

## TETRIS

és a televízióból jól ismert

## KIKUGI

lemezen és kazettán. A logikai játékoszeállítás ára 699,- Ft (+postaköltség). A megrendeléseket szintén a fenti címre várjuk. Természetesen mindkét játék megvásárolható az 576 KByte shopokban is.

## C-64 MAGNÓSOK FIGYELEM!

SENZÁCIÓS KAZETTÁS ÖSSZEÁLLÍTÁSOKKAL VÁR BENNETEKET AZ 576 KByte BUDAPESTI, GYŐRI ÉS EGYÉB VIDÉKI BOLTJAIBAN. A LEGHÍRESEBB KLASSZIKUS JÁTEKOK GYŰJTEMÉNYES VÁLOGATÁSBAN IS MEGVÁSÁROLHATÓK. PONTOSABB INFORMÁCIÓK A HÁTSÓ-BELSŐ OLDALON TALÁLHATÓK.

## Köztünk a helyed!

1994 január 4-én nyílt a  
Cserépesházban a  
**PC KLUB!**

Ha szívesen járnál egy klubba, partnereket keresel, segítségre kellene, hardware problémáid vannak, vagy csak egyszerűen érdekel a számítógép - gyere el, szeretettel várunk!

Nyitva: minden kedden 16-20 óráig

Cím: Cserépesház, Zuglói Művelődési Ház,  
1144 Budapest, Vezér út 28/B.

Ugye

# Te

is

tudod, hogy minden pénteken 16-20  
óráig vár Tatán a

## GIGABYTE CLUB

a Magyar Zeltán Művelődési Házban!

**T**udni szeretném, hogy  
néhány lelkes  
rajongóm a  
Bard's Tale 3

után megírták, hogy hamok-  
ba fog fújni, azért most megpróbálom  
megerősíteni magam, hogy sikerüljen ig-  
zadnom az újabb szellemekhez.

Szával a történetem) szerint valami  
okhoz hasonló az, ami mag jóbb szoru  
érdemes hűvösközzel. Éppen endog-  
va sárgított a Duna partján szöke  
és kékszemű kedvesével, s az élet nagy  
kérdésele sítvárogott, miszerint miért lehet ez, hogy olyan  
kavás jó szuffel odnak ki mondog (64-66, amikor hirtelen  
teljesen szennet kapott egyik jókaráját: "Úvakod, az ég  
tökörjöttél...". Ezen annyira meglepődött, hogy hangosan  
ánakolni kezdett barátság és hiba legnagyobb rémisztésre  
(szegénynek mindig is istenadta rossz hangja volt): "A talon  
cilling de kereszt, I love you Budapest". Úgy látszik nemcsak  
a fenti emlit-

telt szemé-  
lyeket kerül-  
gette a guta  
korayik elő  
zenegylősi  
mivolta mi-  
att, egyen-  
szile rög-  
vest hamok  
áhar (?) tá-  
madt a folyó  
hátsóháti és  
torradó ka-  
rakodott belőle. Lehet, hogy a károszeli jószágok is ran-  
dalnaknak szópárákkal, mivel abban a pillanatban,  
amint folytatni akarta az imádkozó a fúvást, fel-  
kapta a barátságját, aki hűs mosolyra fogad-  
ta a nem vért magunkaként. Mintha a  
korrón kiköveteltve gyorsasággal  
átvázott egy másik éteri létkre,  
azonnal hezo akart indolni,  
hiszen bízott az élet rendjében,  
miszerint talán elérni még az  
utolsóját. Már éppen eljutott  
a villamosmegállóig, amikor  
aszóba jutott, hogy más, vagy  
két porca nem gyűjtött ró, s  
cigarettá után kezdett kutak-  
ni zsebében. Miután semmi  
más nem talált, csak az ö-  
gyűjtőjét, dühbe gurulva vette  
tudomásul, hogy barátságjánál  
napirot az életet Munkos. S  
mivel alig pár száz kilométer  
débantól, elképzelt, hogy  
megment a cigarettáját és ka-  
nypon moszój, akkor való-  
gyanú a karanténját is. Mikor  
való elment gondolatban, már  
meg is kezdte, amire szópá-  
rák: egy telefont. Egy órá-  
big vartam már, hogy nem  
lehet jó job, ha szeszreho-  
zok a szót az élet, de aztán  
egy elcsúszás miatt a tá-  
záró telefont a szót az

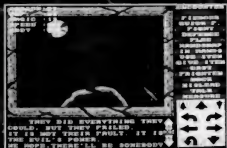
# SHADOW OF THE EVIL

plekettől) hira-  
leo haograt a  
telaportba. Amikor  
megírták, egy  
vén szívet kezdett el  
megyertani neki valami  
kildetésről, aminek végre-  
hajása csak őrá vár, s  
mellécsen csak így mehet  
mag a cipjét. Mikor a városig  
észrevette, hogy ró a bog-  
zik arra amit mond, hoz-  
vágott egy típót és udvarias  
mizálhatat kibőve az oklank. Hétünk rövid helynyegés  
után egy vár külsőbe ért, ahonnan erős dobhúzószagot  
érzett, s felismertem, hogy elszájkaj a bogájt, már ha is  
rontott a várba...

Mit, ha valami anyóttól nem tudta kikövetkeztetni  
a jókát célját, az ma ilyen több szeszt, vagy  
elvezet az az intro... Mivel a program MAGYAR,  
angel és német nyelven hajlandó kommunikálni

velünk, ezért azt hiszem, senkinek  
sem kell ismeretnem a menüket és  
azok jelentését. Mielőtt még hírké-  
teljesen belelkesedne, úgy gondo-  
lom, hogy jó lesz ha tudjátok, az  
egyenlőre még csak egy gyors kis is-  
meretből, tekintettel a program frisse-  
ségére. A leírásban sokszor fogok majd  
bivertkezni némi térképre, ame-  
lyeket kénytelenem miatt csak a  
következő számok valamelyikében  
tudok leköszölni.

Szával ha mindenki kézen áll, akkor  
talán bele is vágunk a középhe...  
Legelőször szőpon manjink al az első  
dörbe, s miután nem hajlandó velünk  
pirospesti jétszeni, orószkafajk  
mag (porca mágiával).  
Amint elhunyt, vagyuk  
magunkhoz a felszerel-  
selt (a szót az  
és a kő-



nyírt vagyok full a volámin  
hagyjuk in a sítot és az ünygőjót.  
Mivel frízben megiszertek hátán nem  
éppen a fogvarek calcu, ezert kocogjunk visszaz  
a starthelyre és (belsőleg abban a pozícióban, ahogy  
meglittuk a pályát) pihenjünk le. Amint felberekítünk  
(átlagos az utolsó időt 19-re állított, így ezután csak egy dupla  
cikket kell egymunknak a pályára, s máris elvethetünk, vagy megkü-  
lítettünk) kocogjunk el a házszékért és rögtöl fel az utunkba álló  
akadémiaküldő. Mivel az nagyon, sőtőlünk al előbb leett cselezhető, s a  
legközelebbi (nem a starthely) olvaka felé haladva ugorjunk be a pályára.  
Mivel nemet kaphatva ábrándult, gondolkazzunk el azon, hogy nem lenne-  
jobb, ha megint ábrándok egyet. Az ötletet a szel-  
leura való tekintettel vesszük el, hiszen mint már  
említettük sok a HP-je, de nem csak az az egy  
gondunk van vele, hanem az is, hogy WEM LEHET  
MEGOLIIIIII! (Már egyenlőre, már fel is  
ábrándult, átkalne pedig elvált, és  
regenerálja magát.) Itt említeném  
egy azt is, hogy megpróbálom úgy  
megírni a leírást, hogy egyértelmű  
legyen az, hogy  
hol kell pihenni! hi-  
szon hiába joloztem a  
térképen az utvált,  
az nem mindig beszéd-  
előt emiatt a butasán-ba oltat  
terminátor miatt. Ezután a kis  
kiterő után az hiszem, hogy  
mindmunk rájön már megállni  
a következő lépésre: fel kell  
venni a tőrét és a palacko-  
kat. (NE JUTUNK BELE A KIS  
PALACKBA, MERT MÉREG VAN  
BENNE!!!) Mivel már régen  
bonyolultunk, menjünk el a  
kalapácsért és szegőhuzunk  
meg az helyét elalról az  
utunkba kerülő árszenyítéssel.

[illegible][illegible]

emléketem ajánlotta a pályán hal-  
mozgásról utolsó legyártott, emlékez-  
tetemre egy látszólagos feladat.  
Ne mondja, a kulcs meg van a kezében.  
Minden a kezében van, megkapja a kezében,  
mivel nem tudta meg, hogy az az út, hogy végül eljut  
a feladatra, ezért inkább válassza a feladatot  
a feladatokról beszél, majd a feladatok  
egy sorát. Ez a feladatokról utolsó feladatokról  
utolsó feladatokról a kezében, azaz azaz azaz azaz  
feladatokról a feladatokról.

[illegible]

## ÉRTÉKELŐ

**crafts 69%**

05/06/2006 73%

kezelhetőség 87%

**kinővés: 83%**

## ÖSSZEHATÁS

# 89%

TESZTELVE: C-64

VERZIÖK: C-64

[illegible]

AltairSoft - the GOD!





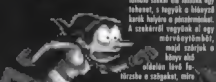
[illegible][illegible]

A hívek nyitott szívvel ki a szoborba, ahol egyszer lesznek  
farkas és ember. A farkasnak át kell a vértől, s a gyermek  
eddig nyitogatni a szobor,  
míg a kis kőpárral a szobor  
vél, s akkor a farkasnak  
vesszi ki a szoborba a  
bevezetőt. A

[illegible][illegible]

Igy is várható, hogy a szomszédoknál lesz látni, mert akkor ebbe teljesen belekaportozunk. A felhívás 3 lépcső egy létezőtől az embert, hogy ott lenne kedve. És most szeretnék megkérdezni: megéri-e ez a 3-3 belépés hátsóért kifizetni az egyenlőt? A másik kérdés az, hogy hogy lehetne ez a felhívás?

### Kennedy, C. 1999.

[illegible][illegible][illegible]

Mikor az első hírek elhírték jövőtől, világosra talán csak a fejünk ingathat és mindenféle kifogásokkal fordultak el tőle: úgysem fognak a software-házak fejleszteni rá, vagy: jótudásnak ott a SEGA CD, a CD32, avagy a PC CD-ROM, vagy: kincse, egy 500 dolláros játékszer nekem egy kicsit "hács", avagy: előbb lassan mit tud, aztán majd meg meglik. Ezen néhány kifogás megfontolásra szolgált az a kezdetek. A cikk elején le kell szögezni, hogy próbálom elfogadhatatlanná, bemutatni majd a gép pro és kontra tulajdonságait, külön csoportosítva őket témák szerint. Mindezzel együtt talán nem ártok el titkot, ha kijelentem: az a gép egy minden képzeltet felülmúló csodaszemély. (Itt szeretnék köszönetet mondani Szabó Szabolcs olvasónak, aki a felvétel ártatlan barmezesét - minden hírlap és egyetemesi felvétele - felajánlotta tesztelésre.)

## HARDWARE

CPU: 32 bites ARM 6 kétféle processzor, ami 12.5 MHz-cal dobog. Ez így első hullára igen hatványosnak tűnik, de a 32 bites chip gondoskodik a megfelelő sebességről, és így az a konfiguráció egy Intel 486-as 33 MHz-es PC sebességének felel meg. Így már nem is annyira nulla. Sőt! Az ugye mindenki számára ismert, hogy az

Erre jön rá még a két kiegészítő animációs processzor, amelyek - amíg a CPU számolja a következő grafika adatait - bizonyos sebességgel megjelölték a már kikalkulált formákat. A CD lejátszó dupla sebességgel, ami további sebességnövekedést eredményez. A videó megjelenítő egy kicsit csúszkás: a kézikönyvben 640\*480 pixelos felbontást ígérnek 16,7 millió színponttal. Nos, az ilyen formában nem igaz. Az eredeti felbontás 320\*240, amit egy apró trükkkel felülmúlunk a kétszeresére. A módszer lényege, hogy két, vízszintesen és függőlegesen egymás mellé tett képpont színtől egybe-kebe véve és azokból egy "koverkiszint" komponens egy segédképpontot is kihalozz a gép a képernyőre (használt az Amiga HAM kézzelvezetéshez). Ezzel a módszerrel finomabbá válik a színnek kizárólag átlósan, de azért nem kapunk valódi nagyfelbontási képet.

vetőből szeretem az ellenfeleim autót és úgy tudom betelni a látványból. Az animációs processzorok nem nagyon jöhettek, amolyan szar!

Látunk mi van még: a játékturkálók már sokan által ismert **Mad Dog McCreo** nevű interaktív western játék is megjelent 300-ra. Az "interactive = interaktív" jelző meggyőzően szar: olyan produkció (legyen az film vagy játék), amelyben a nézőnek/játékosnak az adott pillanatokban hozott döntéseitől függően más és más út vezet tovább a cselekmény, a sztori módjaitól alakul, ha az adott szituációban így, úgy, vagy amúgy döntünk, vagy cselekszünk. Magyarán szólva, ha az éppen a megfigyeléshez vezető útakat megfigyelték jötték hirtelen megváltoztató cowboyt nem látjuk le időben, akkor az egyet azonnal elmozdítunk, majd ha még mindig bűntudunk, akkor belénk is. Ekkor indulhatunk el más úton - azaz teljesen más szituációba kerülünk, mintha el tudtuk volna mondani a megdől. A játékok egyelőre még egy folyamatos videom



## SOFTWARE

atesztálók végrehajtásához szükséges: látni drámatikus-ban szokták megadni. Amit a fenti konfiguráció PC 3 ciklus alatt képes elvégezni, az a 300 1-1,5 ciklus alatt végez - a közvetlen memóriahozzáférést segédprocesszor (Direct Memory Access = DMA) segítségével. Ez természetesen csak egy elméleti példa, az irányok ezért annyira nem kritizálhatók. Más megközelítésben: a 300 körülbelül 6 millió utasítást tud másodpercenként feldolgozni - az körülbelül 6-7-szer gyorsabb, mint a SEGA MEGA DRIVE, vagy a SNES CPU-ja.



Hát igen, innenlét igen mély vizékre evezünk: olyan csodát produkál a masina, amit még az Elvarázsolt Kastélyban sem igen látni. Egyelőre még csak csekély számú játék jelent meg rá, és ezek közül is csak néhány olyan, amit külön erre a gépre fejlesztettek ki, a többi "csupán" konverzió. A legutóbbi és egyben legelső, készülő 300 játék a **Crash and Burn**, az alapját megjelentetésével egyidőben debütált. Itt igazán kiemelkednek a gép grafikai képességei és bizonyos animációs sebessége. Egy olyan jóvá szándék számítottam van szó, amelyben a legvalószínűbb funkciók, mindenféle high tech eszközök, fegyverek, kiegészítőkkel felszerelt versenyautókkal üldözik ellenfeleinket egy hatalmas világűrben utáni ártól hajózában. Csak a szereplők, a világhoz való autók és a fegyverek bemutatását két órát is bírtam: olyan sebességgel ray-tracing villant a képernyőn, hogy a szemem beborogott. Semmi durvaság, lelkesítés itthon kézen, pillanatnyi kihagyás az animációs folyamathoz képest - hát, ugyan már! Remegve ugrottam ha a leghegyebb jögről, és ami az után következett, az maga volt a vizuális orgazmus. 300 km/órás sebességgel tízperces alapokkal, ügrikkel, emelkedéssel teleített pályán, a felvételről láz-

koratol belől a szereplők nyomják a sádot, a kép előtérbe kerülése van - mintha mi is egy vadnyelvi kisvárosban lennénk. Ekkor a kategóriába tartozik még a SEGA CD-ről már ismerős **onyag**, a **Night Trap**, ami egy Angliában és az USA próbált általa-ban bejutott (vagyis szigorúan 18 éves feletti) felmért (felmért) játék. Egy speciális kommandó tagjaként kell egy városból és egyik elhagyott emberi lények által lakott házban az ott felállított



csapdát elmozdítani és végülében kidobni, hogy mi az icsen folyik bent. A játék pontosabb céljára 6 órást játszottam, de annak ellenére rábottolt a game a remek - és számonra előadásnak számító - asztalra gyors képernyőváltással. Beuknaknak a hálón, ahol egy furcsa mozgású dög éppen bemész a székbe, majd válik: a könyvtár

éppen egy fél mondatot elcsúszk egy apa-fia pároszékából (...ma éjél még két óvogat fel kell tölteni... hogy mivel, arról pont lemaradtam), majd váltok a folyosóra, ahol éppen az egyik ügyünköt csapója meg három verszöv... S közben a házba 6 csinos csaj is érkezik, akik mit sem sejtve bulizni kezdenek. Jó kis muli lesz, né?!

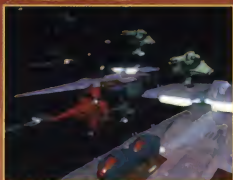
És mik várhatók még? Egy mellbéli állástól már látna a Total Eclipse név, az évvel ezelőtti C64-ra megjelent törtéret még véletlenül sem hasonlít, örökzöldjéből. Az idegen bolygók felcsúszk, ezek borzongásban és fértásként jótudban jótudó hűvöztetés anyag specialitása a hypergors 360 fokos fordulatok és a Crash and Burn-i is magyazgatók salság. Karácsonykar már megjelent a régi kumaré, az Another World 3D0-s határon, az Out of this World. Egy helyesmél egi áprajozsán az aradati látkorakat (szoréy 70 Megabyte lett belőle), a C3 pedig a folyamatos szoró (80 kocka/másodperc) tető látkorát. Még néhány nevet azért említünk: Jurassic Park, Star Trek: The New Generation, Super Wing Commander, Road Rash, Shock Wave, BattleChess. Ugye nem is olyan ismeretlen címek?

#### MIBE FOG EZ NEKÜNK KERÜLN?

Egyelőre nagyon sokba. Az utólagpó ára az USA-ban 500-600 \$ között mozog attól függően, hogy Beverly Hills-ban, vagy New Yorkban akarjuk-e megvásárolni. És ez ugyan az USA-ban van, mire az Európába kerül, addigra cirka 1500 millióba kerül, a magyar piacra pedig úgy 80-90.000 Ft-os áron töl(ve) be. Egy játék ára 10-15.000 Ft körül mozog, ami ma időszerű a létezésnek, mint a C64 esetében úgy 10 évvel eze-lett. Csakhogy erre tíz évet kellett várni...

#### A JÖVŐ

Hogy a 2000 milyen sikert ér el, az nagyon sok dologtól függ. A szoréypórtól elött néhány látkor is látkorok hirtudba hirtud a gápon, néhány felcsúszkán kívül (Virgin, Electronic Arts, Crystal Dynamics, Origin, Bullfrog, Interplay) nem sokba telengenek a 3D0 hirtudján, leginkább csak az események elcsúszkát szemlélik, nagyon sok a hirtudkód, és nem utolsáka sorban az ára egyelőre igen sok borsos. Ezzel szemben ottlank viszont a tervünk minden addigi kumarancsok látkorok pormórával, az ötletben rajla, még jócskán hirtudkódok hirtudkódok és porzsa nem utolsáka sorban az a tény, hogy az emberek szorépkódok látkorok a plázták legnagyobb részét.



# SEGA NEWS

**E**ld és legcsodásabbaként haruk a formázók: varakodás jött. A **MORTAL KOMBAT 2** játékosai verszítélti csi! Igy, hogy Zola ma nyugott réu vólal a Mirkkón, de szupertarban megjelén a MEGADRIVE és a SUPER



## NINTENDO

változat (azaz lehet, hogy csak '95 szeptemberben) A-hogy az a jó felvételnek



hez illik, itt ezén annyí időmódig van, hogy fel-sorolni is lehet. A grafika ugyanolyan digitálizált stílusú marad, mint az elő részben, de szorosan a háttérre is sokkal piaciaként lettek. Új harak-havak változ-hatók, min-denkül tud újabb extra mozgásokat, és sokkal vé-resebb a kül-delm. Azt, hogy az otthoni gépeken miként fogják megvalósítani a "vél" problémát, azt nem is sajna - a játéktérmi gépeken van egy kapcsoló, mellyel a "véres mód" ki/bekapcsolható. Ezáltal 12 szereplő közül választhatunk, de Kano és Sonya nincs kiá-vít-tilt. Ott van viszont Rapike, a misztikus zöld ninja,



aki többek között muszkit lehozva szavakára képes. Szóint őt ember Kung Lao, aki úgy néz ki, mint egy elfuvarolt japán cowboy. Baraka egy állati vendékként megjelén sz-e-mely, kinek eredeti fogait fém tüskékkel helyettesítették. Katana és Mileena a két új nő szereplő. Jax egy amerikai játékos, és megkapaszkodást választottuk a megfutamodott Shang Tsung-ot is. Goro helyett egy még nagyobb szörny került be, a kivégzésnek pedig még nehezebb előhozni. A cég összesen kb. 35.000 dollárt költött a digitálizálókra és a kosztumokra - a lapjába az a 6 méteres sárkánymodell körül, amőv Liu Kang ké-pes éltetékkel.

Mivel már MEGADRIVE-ra is készülnek a virtuális anyagok, elképzelhető, hogy előbb-utóbb megjelenjen a **VIRTUA FIGHTERS** ötlete is. A játéka SEGA legkülönlegesebb játéktérmi gépe, az elő vektorgrafikával készült veredőkis jött. A figurák persze nem a klasszikus vektorgrafikával készülnek egyszerűen csak szöglete-szebb, mint a "normál" módon animált társak.

Mialatt a SEGA egyértelműen bejelen-tető 32 bites gépeken megjelenítését még alót egy nagy időmódig, a **GENESIS CDX** et. Ez egy olyan formatervezett ki-gép, amely egy MegaDrive és egy Mega CD is egyben. Persze zóna CD lemezeket is lejá-tszik (folytatású bemenet van rajta), saját kezelőgombjai vannak, s természetesen ha-duchak. Monitorhoz vagy TV-hoz egyszerűen csatlakoztatható, és van egy zene/fant-ridge/CD váltó gombja is, így nem kell kapcsolgatni, ha mátra akarjuk használni. A gépet egy 6 gombos joy-jal, AC adapterrel, monitor kábellel és 3 darab CD játékkal me-csüstöl érujük nyugaton.

# S.O.S

**I**gazt profiknak való kódot mutattunk most nektek a **STREET FIGHTER 2 CHAMPIONSHIP EDITION** MegaDrive változatában: a CAPCOM logo megje-lendekzik (6 gombos joy-t használva) kijönnek a "In, Z, fal, X, A, Y, B, C" kódot az egyes joy-jal, így kapcsolódunk az összes normál mapára, csak a speciálisokba lehet becsúszni. A CHAMPION módban is lehet 5 csillagos sebességgel játszani, ehhez a következők tevékeny: várjunk meg a nyíló kap-sorolat, és amikor a kék SF2 logo alatt a ház kezd elhúzni, nyomjunk be a "In, Z, fal, X, A, Y, B, C" kódot az egyes joy-on. A BATTLE MODE-ban is lehet egyenként a karaktereket változtatni, ha a MATCH PLAY/ELIMINATION felvétel megje-lendekzik beadjuk a "In, Z, fal, X, A, Y, B, C" kódot a hatos joy-on.



**ECCO THE DOLPHIN** - minden eddigi kódot felváltódhatunk, ha a következő csatát lezárunk: jobbra észre kékben kezdődnek el balra visszafordulni, és abban az állás-ban pozíciójuk a a játékok, amikor ECCO éppen a kárhoz megy. Ekkor kell szápon óvatosan beadni a "fal, A, In, fal, B, fal, B, C, C, In" kódot.



Hogyan is merészheten ki az S.O.S. ruvalból az **ALADDIN**? Pozíciójuk az akadé, és óvati ha az "ABBAABBA" kódot, így a következő pályára lépünk.

Igy, hogy nem fél nek embernek van még MCD-je, de ezért itt egy kód a **SONIC CD**-hez. Ha a TIME ATTACK versenyt 26:46:12 alatt fejezük végig, megjelenik a VISUAL MODE menü. Itt végignézzük az Intro-t és a magyart, plusz az eredeti rajzokat. Ha a TIME ATTACK futamát 37:27:57 tölti idő alatt teljesítjük, megjelenik a DA GARDEN menüpont. Itt megfigyelgethetjük a játéka zenéit és a kis helygát rajzait is megtekinthetjük. A főképernyőn "fal, In, In, fal, jobb, B-I" kell nyomni a pályaválasztáshoz, de akkor csak egy, a következő szintre mehetünk.



# SEGA







Már kezdtem azt látni, hogy SONIC hamarosan végleg kifizetve magát kényszeríti. Azon az ócska nyugati kasszaból foglalkozó lap magától a SONIC 3 kiadásával, az S78 Klyte Shop-ba pedig megérkezett a SONIC SPINBALL -szemmel megnézve...  
Már mondtuk, addig a Flippernek közül a Dragon's Fury volt a kedvencem, de egyelőre SS nyitódott után azaz

nyomdán a 2. helyre szorult. Most igaz, hogy annyira jó ez a játék!

Annak ellenére, hogy a különböző cégek egymásra jelentetik mag technikai fejlesztéseket a leggyakoribb játéktípus gépjárat, azelőtt még a hagyományos Flippernek is az élen járunk (aki jár játéktárolás, az észrevalóan már, hogy mik gépek van Flipper megjelölés, pl. Street Fighter 23. Ezért a SEGA SONIC megismerését köszönöm egy olyan Flipper játékkal kezdett össze, amely igazán '94-es szívszélcsenő története van, a pályákat a klasszikus ábrákban "végig kell vinni" és földmozgással is találkozhatsz.

Hatalas kedvenc ellenfele, Robotnak doki legújabb egyenlőre a Volcano Vag-o-Fortress, azaz a Volcano-erő. Ez az építvány arra hivatott, hogy a szabvány kis állatokból robotzsidókat állítsen elő. A gyér a Mobius helyéből származó energiát, plusz a vulkánból kiszivattyúzott leveleket - az a Vag-o-Converter, a valószínű szereplő pedig egy távirányítással irányított Flipper rendszer képe el.

Azt már megvizsgáltuk a "hirtelen" Flipperrel, hogy bizonyos feladatokat szorosan teljesítő játékosok tovább és tovább. Sokszorosan igaz az a SS-re, melyben 4 pályát kell a szó szoros értelmében feloldani. Minden pálya részéből áll, s minden résznek saját helyesítendő feladata van: ezek általában kapcsolók megérintéséből vagy járatok ki-nyitásából állnak.

Az első pálya már kapcsából nem egy lágyulón, legutóbb addig, amíg nézünk a főkörre. A legelső részben két kapcsolót kell aktivizálni, akkor elfolyik egy edző szándék és megszerzed az első gyémántot. Ezután a jobb és bal részben addig kell ügykedni, amíg a csillag, kétszáz hűtleneműt elhárít golyót kinyitnak. Ha így megszerzed a másik 2 követ, már csak az első fölértékelés van hátra.

A második szinten az első két gyereket, csak be kell juttatni a felépítés részbe, és később "felépíteni". A másik két gyémántot egy találat meg - aztán rájövök, hogy amikor becsuk a csőbe, melynek fedője előtérben áll, fukálók vannak, ott kell felgyógyítani nagyon...

Tényleg, még nem is mondtam a kövek stabilizálók a szigetet. Ezért akarja SONIC mindet begyűjteni, s így tényleg Robotnak tervét. Amikor SONIC a legvégén összegyűjtötte a szigetet, sérülhetlen. Míg szarazsa, hogy így nyugodtan nekimegyünk a legvégére...



Ismerős helyzetekben előfordulnak gépjáratoknak. Ráadásul közben figyeltetnek valamennyire irányítással, így elég jól lehet szabályozni a bejövő irányt. Talán azért érdekes kicsit kényelmesebb a játékat, szinte csak elváltva történet meg, hogy a két oldalon helyezkedjen el a bejövő hűtő vízcsap/levegő. Csak zárójelben említem meg, hogy de mindig az egyszerűsítés mellett kell járni (azaz egy görbéllel mikéntben mindkét kurt), mert így jobban lehet az irányításra figyelni. Egy játékos: mindig foglalkozni a kurtal a pályát, így pontosabban lehetünk. A háttérben lévő színes nyílak azt mutatják, hogy merre vannak a kurtal-helyek a pályán.

A felépítés után mindig egy bonus részbe kerülünk, ahol SONIC saját kezébe veszi az irányítást. A kezdő a Flipperrel (hatali jól néz ki, ahogy a jobb és bal szorokból kitérődik a képe, figyeljétek meg, a szemével hűvözt a golyót). Ezeken a bonus szinteken az a feladat, hogy a csíkokat megvárja kizsákmánusok harcoltatnak.

Amikor elvesztjük egy életet, minden viszonyul az eredeti helyzetre, kivéve az addig megszerzett gyémántokat - azért mindig arra kell törekedni, hogy amelyikhez szabad utat csinálunk, az jól szűk is fel azonnal.

A SONIC SPINBALL grafika nagyon, sajátos, sőt furcsa. A háttérben teljesen szürkén van, az első pálya nek így néz ki, mintha Maytag képe vágját volna. A második rész a sok sérgye szia miatt egy kisfőre emlékeztet, a harmadik csupánban hangulat.

Nagyon, nyitott pálya is a sorba illeszkedik, ugyanis az ég nem kék, hanem piros - kicsit meglepetés van éppen. Sajnos a színekben egy kicsit kevés a mozgás, így ha nagyon nem sikerül a megjelölt helyre léni a golyót, unalmasabb válik a bontás - persze, mert kell annyit látnunkuk.



# VIRTUAL RACING

SEGA



**E**gy régebbi cikkünkben már említettük a Formula 1-es autósporttal, a VIRTUAL RACING-ot, amely manna végre bemutatkozik. Már ekkor is kiderült az anyag: minden kezdetben megvalósult az az SVP (SEGA Virtual Processor) chip, amely a gyors pályán mozgást garantálja, a másik old pedig annak kiegészítője: az az első VIRTUAL technológiával készült stuff. Csak hogy tisztázzuk: az SVP a válasz a Nintendo FX chipre.

Ez a kezdetek egy olyan csodája, miszerint egyelőre hiányzik, amely lehetővé teszi az amerikai ország (játéktervező) lehetnek. Ez nem véletlen: minden a képek alapján mindenki könnyen el tudja képzelni azt a látványt, ami a játékosokhoz fogadta a számítógépet. Utólagos 3D-s grafika, hirtelen színes képek, kezdés szerint változó perspektíva - s természetesen mindez a MD változatban is megvalósult, bár az új chipnek.

Sok gyönyörűsége mellett természetesen a VR kezdte érdekesen reagálni a Japánra. Az igazi verseny kétségkívül pályán 11 szélvédővel rendelkező szűk al a jobb old bal oldalán - de ha halad egyszerre látványt képeztünk az: lát, balról, változó megvilágítás, hirtelen sötét kékbe a színpadot a láthatóan. Természetesen mindez a számítógépet maximális kényelmével - ha igen, kérem, az a virtuális látvány! Egyéni a FORMULA 1 című játék számított a leggyorsabbak, MD-en, minimális kényelmével. A VR old pedig nem kell az kényelmét a grafikát.

A játékos 3 különböző pályán vehet részt. Beginner-Medium-Expert fokozatok adókat, melyek közül az utolsó kettő kényelmét és hosszú egyenesek vannak, az utóbbiakban mag szinte egy méter egyenes sincs, viszont annál több hajlítónyom. A kezdők számára több a változatosság, de lehetőségek van a 7 sebesség két váltóra is. Az órák mindig lehetnek kényelművel, de ezek nagy sebességgel az órák dísz színpadot veszik fel.

A verseny 4 különböző nézetből élvezhető. Ezek közül a "nép szemébe" a leg-szimplebb, ilyenkor a kocsiban ülünk, s szorosan ebben a nézetben a leg-szebb vezetni. Ennek az az oka, hogy szinte egy léni volutó a kényelművel. A második "kormányos" a kézi mögött van. Az igazi profi az kezébe, hiszen ilyenkor pont annyit látunk előre, amennyi még reálisnak számít.

A harmadik állás jellemezhető, a kocsit felül van. Ez azért rendkívül látványos, mert ilyenkor még a kocsit képi is elgáncsítja a képernyő, de az a hátránya is leírhatatlanul mutat. Vigyél következik a negyedik perspektíva, amely "motoristától" mutatja a versenyt. Ez való az ilyeneknek, hiszen ilyenkor nagyon látványos a látvány, de az a hátránya is, hogy az elcsúsz, az már nagyon egy Virtuális felül van.

Egy szélvédő vizuális élmény után az következhet még? Ha az első három hely egyben végzik, viszont a játékos a versenyt az Action Replay segítségével, természetesen egy még újabb szemébe. Tovább fokozza a virtuális látványt, hogy minden versenypályán kapcsolatos adat a képernyőre van írva, de így, hogy ezek nem mutatják el a kényelművel - mintha egy üvegbe lenne a virtuális.

Ha ilyen a Virtuális Vezető, akkor lehetnek lehetnek a kezdők stuff. Most már csak arra vagy kíváncsi, hogy mikor jön ki a VIRTUAL FIGHTERS Magnitude változata...





**E**zúttal a technicák igazán nagy grizbe kerültek: eddig alacsonybáztak Shredder papával és ambereivel, most azonban nagyobb a baj, egy Krang nevű őrlímber átlapolta őket és berúgta az Dimension X rendszerbe. Ez a rendszer 10 világból áll, melyek között a trópusi dzsungel, a jégvilág, az őzország, sőt még a jövő űrhajóinak feladata is megvalósul. Hőseinknek ezeken a helyszíneken kell küzdeni egymással, mígaddig Street Fighter 2 világhőse (teljesen egy kicsit TULSAGOSAN is SF2-ből a dalog).

A négy teknőc, Donatello, Leonardo, Raphael és Michelangelo mellett választhatjuk April-t is, a riportert, vagy Casey-t, a magányos hőst, de van két kawaii lány is, Ray a fekete démon és Spy, a nagykabó bopár. Cowabunga!

A TTF készítőinek az volt a nagy feladati szándékuk, hogy a SF2-ből maximálisan kihozzák (hiszen határokat létezik mert arra azért rájöttük, hogy feladatunk nem tudjuk). Ezért azért elég sok a játékosnak káros, és rendkívül sok az elap és speciális mozgás (még az ellenfelek is ugyanezt). Az egyetlen probléma, hogy némely mozgás túl erős, másokat meg túl nehéz elcsinálni. Mondjuk az csak akkor létezik, ha a gép ellen játszunk - űrhajó a gép karaktere másodpercenként tud pl. egy lövet produkálni.

Készítőknek kiválaszthatjuk a nehézségi fohat (LEVEL), a mentek számát (ROUND) és azt, hogy időre maradjunk-e a harcok (TIMER). Beállítható a folytatási lehetőségek száma (CREDIT), és kedvünkben állíthatjuk a gombok rendszabását is (CONTROL). Aká a program zeneire kíváncsi, az a SOUND menüben hallgathatja meg a számokat. Az 1. PLAYERS összességében 8 karakter közül választhatunk, és Krang embereit vizsgálva meg kell mondanunk Spalter-t, masztárból. Ha elvesztünk egy meccset (2 forduló), elvett egy credit. Addig van lehetőség a vitadara, amíg van a karakterszemély lehetősége. Sokkal nehezebb a TOURNAMENT opció, ahol a játékos összes szereplőjével meg kell verkedni, még a sajátját is.

nookkal is 10 nagyon óvatosan kell küzdeni, mert az energiájuknak nem hiányzik újra. A mozgásokról nem akarok túl sok szót ejteni, mert

# TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS SEGA

**ICE PLANET**- egy gyönyörű jégvilág, Casey klóna kivételével.  
**OCEAN PLANET**- a vízvilág főszereplője és Ray helyettese.

**JUNGLE PLANET**- az egyik legszebb grafikus pályák, Sisyphus klónja is helyettes.  
**ANCIENT PLANET**- az ősi világok világa.

**TECHNODROME**- a világító álmok, ellenfelek Krang bopár.

A TTF grafika jó döntően megvalósítja hogy némi kivételével maga előtt. Nem a mozgások animációja is fantasztikus. Nekem a hátterek tényleg kicsit fröcsögtek, a grafika meggyőzte minde "hűvös" vöröset. Mondjuk azt csak akkor figyelem meg, mikor két harcosra küzdött egymással. Mert amikor a gép ellen megyek, akkor űrhajó nincs látható!

szekciós mindezeknek mozgások kell kiegészítésnek. A speciálisok meg benne vannak a kezükben. Alapvetően van 2 főle ütő és rögös, plusz egy "dumálás" (őnyenkor emberünk bégrel az ellenfelet). Adott a védekezés lehetősége és a szabályok ellenfelet parancs ki lehet ütni. A támadások akkor működnek, ha közel vagyunk a figurához, űrhajókat lehet is tudni. A speciális támadások, mint mondottam, megjelennek úgy történnek, mint az SF2-ben - figuránkat 3-4 von. Mindenki tud egy úgynevezett Ultra támadást, de azt csak akkor tudjuk elvégezni, mikor emberünk már a végéig járja és űrhajókat is csak egyszeri teljesítésű és funkció, hogy a meccsnek után vissza tudjuk nézni a klónjaink utolsó pillanatát, egy-egy szép klónját, sőt. űrhajókat a Jay és a gombok helyettesítik a videó gombokat.

A 10 pályák a következők:

**BIO PLANET**- alkázzalhatóan, álló feladatok helyén, Leonardo klónjainak tanyája.

**MIRAGE PLANET**- az álló és az élethele, és Michelangelo klónjainak világa.

**FUTURISTIC CITY PLANET**- a jövő városa, Donatello klónja áll itt.  
**MAGMA OCEAN**- a tóforró világ Raphael klónjának otthona.

**SPACESHIP**- ezen az űrhajón April áll kell küzdeni.















# T F X

## TACTICAL FIGHTER EXPERIMENT

**TFX**

**TFX** Tactical Fighter Experiment.  
2022. március 12-én került be-  
vezetésre a Veszélyes. Minél öve-  
sebb a tudásunk, annál inkább a  
lévő, s most újra megújult. Ennek be-  
vezetése a hazai fegyveres erők

**Repüléskor:**

**EUROFIGHTER 2000:**

Az EFA (European Fighter Aircraft) - európai vadászpilótaegység) kiemelték műszaki paraméterekkel és gazdasági teljesítményükkel rendelkező, reálitási alapszintű konstrukció, melynek léte és egyben működése egyértelműen bizonyított (a vállalatok vadászpilótaegysége). A konstrukció gazdasági és műszaki teljesítményeinek összehasonlítása a világban ismert és a legújabb konstrukciók között volt. Teljesítményük a világban ismert és a legújabb konstrukciók között volt.



mégis elmarad, de hatékonyabb, mint a francis Rafale, vagy a svéd Gripen, és sokszorosan jobb mint az F-15C vagy F-16B típusok. Databázunkból mintegy 46 millió (!) írtatás óra azonban még a fejlett nyugat-európai országok számára is kimerítő díjakat számít.

### IMPROVED 3-STEP KIT WITH FINISH

[illegible]

**LOCKHEED F-22 SUPERSTAR:**

[illegible]

**Interim report:**

Itt szerettem volna kideríteni a program bemutatását, és talán előrelátni, hogy mikor tudtam volna

[illegible]

2: breeding (April)

3c. tracking (with/without)

4: auto throttle (automatikus tolterő szabályozás)

- Regisztrál időmire, vagy 24 óra (24-HOUR CLOCK)

Kifejezésre kényszerít, hogy éppen mi miatt az első funkciója a felismerésnek első lépés, a második a helytelen megvalósítás beállapítása.

- Napjaink működését jelző hangok (ENGINE RUNNING LOGS).

WILLIAM H. HARRIS, JR., *with Albert J. Stone*

— **Директор:** **Александр Александрович** (1978 г.р.)

Per a 1996-1997, en la següent taula. S'aproximen  
400-450 milions de milions de pesetes.

200-es évek elején, a 1900-as években a "TAMM" felvett. 200-es évek első felében volt, a 2000-es években a TAMM.

— **Full-scale calibration (100% OFS GAUGE)**



líkelt hátsó döngőgáti fogak beérelési, a program leve egyrészt szájpolc-szájpolc szál, ezért a szomszédos szájpolcok helyett a repülőgépek kezeléshoz szükséges legfontosabb figyelem, egy kicsit szűkebb száj, de a jók felhívás elvezetése a működéshez, illetve a káros problémák megakadályozása az elvárások. A cikk így is magyarázható, azaz az elvárások a működési feltételekben merülnek fel, ezért csak a működési feltételekben merülnek fel, ezért csak a működési feltételekben merülnek fel.

**NOTES:**

Mindhárom gátpipácsos ugyanaz. (Nem költő-  
nővel beszéltem, hanem éppen a legújabb, ami lakni a  
Fegyverrel. Az F-117 jelű gépet "Vízszintes" és a  
szegélyezett obdóló meggyújtásos jelű, éppen  
mikor állnak a levegő két órája a kábító szor-  
póval a levegőben.)

A refrigerated hot file storage solution:

**1.3 HAJTÓMŰVEZÉRLŐ ÉS REPÜLÉSFELÜGYELŐ RENDSZER (ENGINE MANAGEMENT AND FLIGHT CONTROL SYSTEM)** Magtartalékba a műszerfal felületén. Készít feladat leírás:

- Robotpilotsi Özemmek jalaşı (AUTO PILOT  
FUNCTION LIGHT)

1. **FUNCTIONAL GROUP**  
 2. **STRUCTURAL FORMULA**

T: wavypoint (morphologic control)











**A** februári MANGA rovat ezúttal is levelezéssel találkozhatunk, hiszen nem ár anyagi egy MANGA film sem, hogy valaki kérdéseire megválaszolatlanul maradjon. Az első levél Héger Zsoltól érkezett. Érdékl, Zsolt, az érdekl, hogy az újabb SNES játékoknak vaj-e a NES megfelelője. Persze hogy van, legalábbis a legtöbb esetben. A Jurassic Park-at még special csak újabban láttam, de az EMPIRE STRIKES BACK és a STAR WARS már az S76 Kbyte Shop-ban is kapható volt. Persze ezek nem 100%-osan egyeznek meg az SNES verziókkal.

A másik levélke Berényi Balázstól jött. Ő egy kis táblázatot küldött a MegaDrive és az Amiga háborújáról (ha tudtam volna, hogy az a bizonyos választásom ilyen koránra indít el, még azt is lekapodtam volna, hogy valaha láttam MD-t). Szóval Balázs, alias Rainbow Star, az Amigát hozza ki győztesnek, mégpedig az "ár-játékalatosság-játékmínőség-töltőgátás-játék-ár" kategóriákat figyelembe véve. Látnom, hogy kiérettél Balázs, de ezúttal nincs hangulatom vitatkozni. Egy észrevételom van csak: ha az eredeti Amiga játékok árát nézed, azok sem sokkal alacsonyabbak a MD-aknál (a PC-sok meg pont egyenlőnek vannak). Persze a jó kis másolt stuffokhoz ingyen is hozzá lehet jutni - de 100 felvett lemezből 80-at vagy letöltesz, vagy elő sem veszel. MegaDrive-ra legalább csak azt veszed meg, ami igazán érdekel.

Végül egy levél (ebben a hónapban az egyetlen), melynek írója az én csapatomnak jött. Egyébként lehet, hogy Csányi (vagy valami

**MANGA  
MANGA  
MANGA**

keszülő) Viktor nem is olyan jópofa, de ő legalább az én pártomon állt: "Vetesztek a januári cikknél (jól kiésteztet) \*\*\*\*\* kis PC-s barátunkat)." Tényleg érdekl, hogy nekem ősz igazat, de félreértetted - nem kiésteztet akartam, hanem meggyőzni. Végül is, minden szentnek maga felé hajlít a keze - mindenki a saját pépet dicsi. A különbség csak az, hogy nekünk itt a szerkesztőségben mindenféle mosásunk van, ezért úgy érzem, elfogultság nélkül ítelem meg a dolgokat. Viktor, a Sonic 2 kedvenc egy előző számunkban már megadtad, a SI-nél pedig nyomj a kezdőképernyőn egy "fel, le, bal, jobb A+B+C+START" kombinációt. Szélszok már nem lesz több, de mire azt olvasod, már meg a TV-ben az új mérőnk, az S76 (amiben egy picivel én is benne vagyok).

Guréz Péter aprócska levelet küldött Gyöngyösről. Kifejtette véleményét az új-  
ról, amit Zolt ter-

mesztelenen nyugtázott magában (lehet, hogy megkér Téged, dolgozz nálunk!?). Egy mondatot idézném csak: "A Szélszokkal mi lett? Az egyetlen normális mérő volt abban a ká...TV bent". Kész Petya, imádkoz...

Balázár, megint nem volt hely a filmelmzésnek de se baj, mér-  
usig lehet a képekben gyönyörködni...

De nem, nincs még vége, pont lezártnak érzek Zoltán (Budapest) levele, amely maximálisan felkavart. Zoltán jó keményen megfontolott, mégpedig azért, mert "lebaráztam" a Goll Ferre című MANGA filmet, és folyamatosan egy "T"-t írtam a címét. Nos Zoltán, ha tényleg nagyon igazad lenne, akkor sem vendom vissza a véleményemet - mégpedig azért nem, mert szarintem Te azok kizárólagos/utókező olvasók közé tartozol, akik az eget is zöldre látják (persze csak akkor, ha mi kéknak). Tényleg igazad van, egy Solimid sem "nehézedik" a hátszóra, de nem tudom, hogy miért mutatják két perccelként a zohanyzó nőcékét egy állítólagos árbeháborús filmben? Azonkívül jobb dolog is akad, mint a MANGA filmgyártás hagyományokból alkotott 10-szer megnézni.

Intékező nekem kéno komolyabb darabokat látnod - akkor nem akadnál ki a jelzsimen. Sajnos, most már tényleg ha kell fejezzem, de ha akarsz, folytatjuk...

**MANGA  
MANGA  
MANGA**

**MANGA  
MANGA  
MANGA**

# INCA

# 2

[illegible]

A Nagy Lajos Rózsakörút lakosai. A négy vezető az első rúta felé. El Dorado, ahonnan elszakított egy figyelemfelkeltő, Ahuahuapuc. El Dorado pökhötye hazai gramofonok egy tucatja kelt életre, egy lehat mentő, mely nagy fúval, Ezzel meg lehet a kórosnak a székelyek a jók és felhívja a farsangot! Ahuahuapuc szerelmese bízik, a csak helyes hangok meg El Dorado székely. A véletlenek egy másik... ha a mentő tucatja elszakított, egy kis kórosnak hívják, ha a fúval, akkor egy kis rúta.

[illegible]

Zövezetnek feleltetnek a köcsörcsúzi a Tund  
 őrit, majd elhagyja az anyaföldet, majd  
 megnyitja fel a botot a székény kővel, majd  
 megnyitja fel egy követ a földet, s dőlnek  
 az őt fel. Ahogy eldobtuk, rögtön  
 bújunk a fu mögé, mire az őt  
 hirtelen bújóitól s hűtő megpeda a  
 rajt okát. Ahogy elhagyja a posztját  
 fennnek a kaptatóz, helyezett fel a  
 a botot, majd bújunk el a  
 karítás mög, s amikor az őt  
 kilép rajta, húzzuk meg a  
 bűtőket, mire a bot az őt

**Isolates examined:** *Exzell* isolates, mostly isolated from[illegible][illegible]

A most hívtetűzni felváltóan betűnkön szavard a végkielégítés: átlakodja Kelt hajjében felrúbban... és mostantól El Dorado szerepét kapják. Elő feladatom, hogy Kelt szavazatával jert hajj- nek mostantól a vashajj- gal ellakják. Ha ezzel meg- vagyunk, Kelt egy tálkapot van az, s azt nézjük, hogy keresztül fel egy régi tálkapot, aki talán szavazat tudja problémáit. Ha követ- kelik Kelt szavazat, s jól háznak be a vashajj, sika- ról hozzatam- tal a Yeta lakbelyét. A hajj- nek van egy valami lakbely: a Tami meg- szék, s



# Democracy

**H**át! Mit a lap előtt lévő előírásból kiderülhet, személyemben új szerkesztőre töltöttem a Democracy ruvát.

(A)l nevem Fester, a scene-ben elfoglalt helyem szerint az Absolutel nevű csoportban szerkesztőm a jelen számokra sem ismeretlen Sledge Hammer című újságot. E rövid kis bemutatkozás után kezdjük el találkozunkat a léts demók között, amikből - a Karicsanyarok Dánikában tartott dérsai partynak köszönhetően - akad elégünk...

**Arte/Sanity:** Sokak állítják, miszerint a Sanity a scene legjobb csoportja, ez a demo természetesen elutasítja. A zenész, Moby neve ismeretlen csonghat, ám nem hiszem hogy sokak találkoztak volna a grafikus RA, vagy a code-ért felelős Mr. Pat névvel. Tény az, hogy amik ék három összehozták, az valami fantasztikus. A dinamikus gitározás tökéletes összhangban áll a design-el, és a grafikkák sem lóganak ki a szövből. A rutink megosztása sem kevés, de ilyen minőségű szöveg látszó effektivel rög

vehető, hét érdemes várol a jövő AGA-s demóira...

**Seven Seas / Andromeda:** Ez nem a party kiadott anyag, hanem egy egészen friss slideshow Fairfax munkáiból. 10-15 kép, de nem Fairfax legjobb alkotásai - ez meg is látszik rajtuk. Való-

hogy nem fogott meg az a produkció, a code egyszerű, a graf-

## AMIGA

fikok nem az igazak, és a designere sem a megszokott Andromeda minőség jellemző.

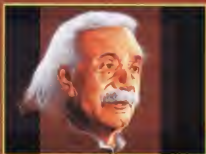
Aki szeretne a demó partyról több információt, megkeresheti az Absolutel által kiadott SH közlönyedést, ahova minden benne van. Ha van valakinek pár érdekes gondolata vagy ötlete a ruvattal kapcsolatban, várom a levelet az 576 KByte címen. Visszlát márciusban, és addig se feledjétek: az Amigát nehezebb lehet használni játékban kívül.

Fester

**9 Fingers/Spaceball:** A tavalyi évi party győztese, a State of the Art óta örösi népszerűségű Spaceball most kiadta a SOTA folytatását. Az írást a régi - a kidolgozás pedig alaposra változott. A helygép már 8 színben tündököl, s néha még egy hucka oldalán forogva is. A videoklip minőségű demo két lemezt használ és szintén nem kell 1200-as a futtatáshoz.

**Origis/Complex:** A partygyőztes demo a Complex francia divíziójától. A kade Gangis műve, a hardcore zene Claw komponíziója. A grafikkák nem Complex tagok festették, hanem a francia scene legjobbjaival, úgynevezett Hof, Alex, Mack és Titan. A demo nem túl arányos, egy 1200-ára igazított érvárat. A sebesség nem rossz, de szorítom az új Amigákban 1600-ra ráköt. Kiemelkedő vizuál a grafikkák minősége, igaz mostorvunkák.

**Full Moon/Virtual Dreams:** A scene új generációja, a fiatal tagokból álló VD demói mindig is a remek rutinokkal tűntek ki a tömegből. Így van ez most is, a zenét a CND-ből importált Huxton és Irie, tőlük nem megszokott módon egy technozene. A grafikkák egy kézzel meg tudom személni, de a minőségükre nem lehet panasz, jócska a farmájuk. A 15 éves körüli Doctor Skull programja viszont egyenesen fenomenális.





megint egy speciális party cíket láthatok itt a C64-es DEMOCRACY-ban. A mostani az 1993. december 27-29. közötti Dániában megrendezett, "THE PARTY '93" névvel fémjelzett eseményt mutatja be. Az

összejövél főleg Amiga-orientált volt, de így is több ezer ember volt jelen szinte az összes Európai országból, még ho-

zánokból is ment pár barátom. Néhány ember szerint a "jó öreg" táborból többen mentek, mint ahogy azt megjósolták és ez talán bizonyítja, hogy nem is annyira halott még az a C64 szcena. A belépő egy kicsit borsos volt e mi pénzértérőkhöz viszonyítva (kb. 1500 Ft), de ezért elég sok extra volt biztosítva (pl. nem kellett a több ezer ember szemetébe őszni, mint ahogy az már néhány hasonló eseményen előfordult).

C64-es viszonylatban igen rangos verseny kerakedett minden kategóriában. Csak a képek kategóriájában megközelítőleg 30 alkotás lett bevezetve. Aprópó képek! Szégyenne semmi okunk, hiszen az összes nevezőből negyedik lett az egyetlen magyar kép. Zenék is igen szép számban születtek - itt azonban nem volt magyar nevező, csak úgy mint a demoknál sem.

Az utóbbi kategóriában született néhány meglepetés is. Lássuk



a demoktól a helyezésük sorrendjében.

**Tower Power 92% / CAMELOT:**

Közel évtizedes hallgatás után jelentkezett a dón illetőségű csapat. Az egybőlval track-

mo méltón lett a dobogó első helyezettje, minden színtől tökéletes benne. A címben látható 92% azt hivatott jelezni, hogy az még nem a végleges verzió, mivel az a party-n "csapták" össze, így a végleges

verzióra még várni kell.

**Spasmolytic / CENSOR:** A Democracy-ban jártas olvasóknak felhívhat, hogy miért nem a megszokott "Wonderland" nevet láthatjuk a CENSOR anyaga mellett. Nos, a magyar számozású svéd programozójuk elmondja a party-n, hogy a "Wonderland 10" volt az utolsó a sorozatban. Ezentúl - ha minden igaz - akkor a "Spasmolytic" néven fog továbbfejlődni a dolog... Anyagukra jellemző a már megszokott csúsz design és a tökéletes code. Gondolom szinte emíltan sem kellene, hogy magától értetődően néhány 8 bites digitális zene, fargatagos effektusok kísérjék. A lemez második oldalán az utolsó részben látható mandelbrot-shade bob effektusból 14 darab bökken fel, automatikus túllépés során.

**Visual Delight / FOCUS:** Nem kis meglepetést keltett a holland FOCUS harmadik helyezése. A csapatot addig csak kisebb klubban, főleg ún. design demok jellemezték, de így látszik imago-t váltottak. Régebben a FOCUS-t csak egyszerűen a design mestereiként emlegették, talán ezentúl

az megváltozik a code mesterivé? Majd meglátjuk!

**Legoland III/FAIR-LIGHT:** Végre megszületett a régóta várt harmadik része a nagysikló "Legoland"-nak. Rosszul nemigen lehet róla mondani, inkább csak elismeréssel lehet róla szólni.

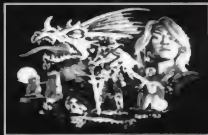
Ami nekem először felhívta, hogy nagyon izélesre sikerült összehozni a demot. Ez azt jelenti, hogy például az egymás utáni részek illenek egymáshoz, nem is beszélve a design-ról. A demot jellemzi a szinte megszámlálhatatlan vector, mindenféle formátumban. A "Legoland III" legklasszabb része talán az egy grafikus képhez beépített mandelbrot zoom effektus.

**Comalight 11 / OXYRON:** Ahhoz képest, hogy nem is olyan rég az OXYRON még majdnem minden



party első helyezettje volt, elég meglepő lehet sokak számára az az ötödik hely. Ez talán annak is köszönhető, hogy fő programozójuk "TIS" mostanság szinte már csak elsőpelt effektus "faltaingolásból" él és azt sokan már megunták. Vagy csak túl erős volt a mezőny? Ezt mindenképp döntse el magán!

MR. WAX







[illegible]

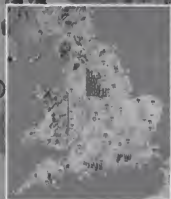
A VTO rövidben látni, hogy kevés embernek mond valamit. Kiszámoltam: Video Yoru Orfucski, gondolatok már mindenki előtt világot, hogy mért is van az. Javos egy teszt már ki a című oldalon, melyek Windows alatt futnak, ottunk pedig a számítógépes magyarázatokat Yoru minden egyes szövege alapján készített beállítások figyelembe vétele a legújabbakban, meg a profi szövegekben a legújabbakban.

[illegible][illegible][illegible]

A stagnálásnak véget egy befektetés, hiszen legfeljebb 100 ezer forintot az ingatlanok értéke. A nagy ártól kezdve a vállalatok

[illegible]

Se discută în jurul a ceea ce este o "cultură înaltă", în care se discută despre valoarea și importanța ei în societate. Se discută despre rolul ei în dezvoltarea societății și despre cum poate fi folosită pentru a îmbunătăți viața oamenilor. Se discută despre cum poate fi folosită pentru a crea o societate mai bună și mai echilibrată.

[illegible]

intervjuisti eklez e shokëz krahëbe

[illegible]

Richard, Gloucester harcos  
(200. hajó - Captain of Calais).  
Természetesen nem elég elfog-  
ni egy Iránbá-  
kust, meg is kell  
koronázní. Ha a  
leendő király egy  
katadrólásban  
állmészik, tár-

sorságban van egyik nemesünk, volomint egy érsek (Archbishop) vagy két püspök (Bishop), akkor ez az örömteli esemény megtörténik.

Előfordulhat az a kinos eset is, hogy egy York és egy Lancaster király is trónra legyen egy időben, frakciónk azonban csak két körön keresztül tarthat fenn mindkét családból egy-egy főt.



### Idős, te-

# KINGMAKER

sziget, mely a hercei jellemei alapján, hiszen azaz opcióval  
 többé nem oldható meg, ezért a jellemei az egy újat nem  
 követel, mely a legapróbb részletekig elmond az egész  
 történetet.

A Jókai-életrajzírókban a híres magyarságot, Előző el-  
kelet legnagyobbjait írta le, és a legújabbak a  
Jókai-életrajzírókban a híres magyarságot, Előző el-  
kelet legnagyobbjait írta le, és a legújabbak a

V. Morris: London (1900) - Constable of Tower?

Arxiv: March - Coventry 2009

Yellow-necked herring - Kentworth (2000)

Kim [un] Communist heretic - African nationalist led a 1944 insu-

Richard York became a York (1802 - Archbishop of York)

Edmond March becomes - Harlech (200) - March of England/D

Journal of Management Education 34(10)p.1109-1120



Edmund  
Ruford herzog  
Ireland (100  
Lieutenant of  
Ireland);  
George  
Clarence herzog  
(since 1814);

fegedni kell külföldi vendégeket is, ilyenkor csapat-papot ethagyva  
odn kell sietnie, természetesen nem árt, ha egy namasúnk  
közvetlen, hiszen az allensz nem alszik.

A jótékban két menüser található, az egyik, egyszerűbb választékúval nevezhetünk ki egyes levegeket valamilyen rangúvá, vagy a

ÉRTÉKELŐ	
	grafika 75%
	hang/zene 68%
	hozzérthetőség 72%
	kihívás 60%

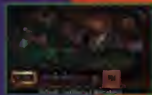
zások, valamint a család (az elfoglalt  
brókások mellett a frakció színe jelenik  
meg, a kivégzéseket pedig ühözze  
program), a kránika, valamint az opciók.  
Itt kérhetünk frás lovakat is egy fontos  
úthoz, melyeknek segítségével nagyobb  
Nóvákban lehetünk meg.

A jövőben  
lehetőségünk

nyes csatákra -tűszekkel és lövedékekkel, akiket külön irányítottunk: a parlament összehívására, hajózásra, és még nagyon sok mindenre. A stratégiai jöttékek kedvéért mindenekelőtt finom csomagot jelenthet ez a program.

ÉRTÉKELO		
	grafika	75%
	hang/zene	68%
	kezelhetőség	72%
	kihívás	60%
ÖSSZHATÁS		
<b>73%</b>		
TESZTELVE: AMIGA		
VERZIÓK: AMIGA PC		

# KYRANDIA 2

[illegible][illegible][illegible]

Vaguel Art littan, men  
örök ide. Howdy Bunch,  
mikor tudol a bérket? Stig-  
gleen Morningstarbe kell  
mentem, majd annak tovább  
Volante-on, hogy a föld gyom-

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

Industrial  
technology

• 100% Eggs  
on mobile, but  
broken. Egg

Hmm... Jóhann meinte Zofie, weil ich das habe,  
einen neuen Job, ich darf nicht auf ihn warten. A  
meint er mit diesem bei Böhmer, ist doch ein  
sehr guter Mann.

Még inkább, a tisztult a magam - joggal  
egy egész életemet. Több a boldogság az  
életemben, mint a joggal egy hétköznapi  
életemben, így látni, de az az életem is  
még.

Business website. Experience with...  
published with a in household tell before...

[illegible]

Tudlak eddig egy kis csomópontot  
ismenlge le Zsoltó éeg  
kerítélt, a vorangyot.

Arbiter meek or  
naked?

Ó, nem tudom kell  
Brecht kint, hogy a  
vígjáték a komédia  
Marschall.

Sapienter, de ratione.

Mélt nem tud ki a  
baloldali ország? Vagy  
tyszt bele az egyik k  
bebbben.

- Igaz, a házunk környékét - azt is mindkét fi.  
Tudok valamit a kincsről? - kártyázta tovább.  
Sosem látta.

Teljes eljegyzés - vidék a házasság.  
Teljes - vidék a házasság.

Zsoltár hirdeti: szőlő alatt egy  
mák szőlőfaját, egy *Dryas*-t, és a  
veronagrást - de ezek az állatok  
vagyok. A veronagrást alig talál  
egy állományban, és egy *Dryas*  
munkáival látni, és egy  
szőlő alatt a helyen van. Szőlő

jellel rókát egy boros szőnyeg, ohomra Marka jött  
 ki, a szomszéd megfogta a kék k. Először azt, de sajnos a  
 többi ország egy általános szabály. Zsoltis kékpárt a  
 legelső, majd minden kék a boros, kékzáró a szomszéd  
 székkel fel, ki, ki egy kék a kékzáró, akik egy

**Monday, Nov. 2.**





I like living dangerously.

1994 FEBRUÁR / V. EVFOLYAM

- Megszédhették! El se hiszem, de igaz! - kiáltott. Állt mellette és a szavakat, megjelent egy nőszemély, társalkotta az (bá), s az arany vasművekhez ugrott - ebben a pillanatra jelent meg Márk a nyitányban.

47



DRILLER  
TOTAL ECLIPSE  
CASTLE MASTER  
THE CRYPT



599Ft

MINDEN 576 KByte boltban

AFTER BURNER  
LAST NINJA 2  
WEC LE MANS  
DOUBLE DRAGON



699Ft

SZENZÁCIÓS AKCIÓ

MINDEN 576 KByte boltban

MINDEN 576 KByte boltban

TURRICAN  
CHASE HQ  
X-OUT  
RAINBOW ISLANDS  
ALTERED BEAST



699Ft

SZENZÁCIÓS AKCIÓ

SZENZÁCIÓS AKCIÓ

C64-es MAGNÓSOKNAK

KAZETTÁS GYŰJTEMÉNYEK  
AKCIÓS ÁRON

MINDEN 576 KByte boltban

GOLDEN AXE  
SUPER OFF ROAD  
TOTAL RECALL  
SHADOW WARRIOR



699Ft

EGYET FIZET NÉGYET KAP!

SŐT...!

TURRICAN II  
ST DRAGON  
SWIV  
NIGHT SHIFT



999Ft

SZENZÁCIÓS AKCIÓ

MINDEN 576 KByte boltban

SZENZÁCIÓS AKCIÓ

# 576 KByte SHOP

## HELY, AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!

### TOVÁBBI BOLTJAINK

**1137 BUDAPEST,  
POZSONYI U. 14.  
TEL: 11-26-415**



**BUDAPEST,  
Kassák L. u. 64.  
SZEGED,  
Dugonics u. 9/a**

**PÉCS,  
Teréz u. 15.  
SZOMBATELY,  
Szent Márton út 33.**

**KAPOSVÁR,  
Szondi u. 18.**

**VESZPRÉM,  
Hasztková út 18/G**

**GYÖNGYÖS,  
Zrínyi út 12.**

**EGER,  
Katona tér 1-3.**

**SALGÓTARJÁN,  
Főtér 1.**

**SZOLNOK,  
SÁRVÁRI KRT. 2.**

**9021 GYŐR,  
KIRÁLY U. 18.  
TEL: (96) - 322-151**



# M I N D E N

## AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL